TEMAS INESQUECÍVEIS #4

EDITORA EUROPA

Nº 28

As mais inesquecíveis jornadas 2D

JOGOS DE AÇÃO

Tudo sobre a primeira aventura de Samus Aran

METROID

OUTROS JOGOS:

- Gunstar Heroes
- Castlevania: Bloodlines
- Demon's Crest

NINJA GAIDEN

Os bastidores da criação da trilogia mais difícil do NES

PÔSTER GRÁTIS

LADO A OS REIS DA AÇÃO

LADO B 40 SÉRIES ÉPICAS

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redação
Editor: Humberto Martinez
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Revisão de texto: Felipe Azevedo
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros (edição e textos), Claudio Prandoni e Jonathan Vincent (textos)
Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Roberta Barricelli
Criação Publicitária:
Daniel Bordoni (11) 3038-5103
Tráfego: Gabriela Saraiva

Assinaturas e Atendimento ao Leitor
Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Impressão: Prol Gráfica

DE LADINHO

Os jogos de ação estão nas raízes mais fundamentais dos videogames, e nesta edição vamos focar na ação com progressão lateral. Essa categoria nos ensinou como um game focado em combater vilões e explodir coisas pode ter um tempero extra, como cenários enormes para explorar, repletos de segredos para caçar e chefes para derrotar. Cada qual com sua atração particular, como a mecânica exigente de *Ninja Gaiden* ou a exploração dedicada de um mundo alienígena em *Metroid*. Divirta-se relembrando os inimigos mais pentelhos dos jogos 2D, os finais marcantes e outras curiosidades de jogos tão nostálgicos e desafiantes.

Humberto Martinez / humberto@europanet.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Daniela Momozaki – CRB8/7714)

Jogos de ação / Humberto Martinez (organização)
São Paulo : Editora Europa, 2015
(Old! Gamers : Temas Inesquecíveis, 4)

ISBN: 978-85-7960-310-5

1. Videogames I. Título II. Martinez, Humberto

CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático
1. Videogames : 794.8

Com dois personagens para escolher, o jogo de caça aos vampiros da Konami para Mega Drive é um dos mais sanguinários da série

Por Jonathan Vincent

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma:** Mega Drive

O imponente castelo do Drácula em mais uma de suas encarnações

A briga acirrada entre SNES e Mega Drive ficava mais intensa a cada exclusivo lançado. Em 1991, o aparelho da Nintendo recebeu *Super Castlevania IV*, um dos melhores da série. Passaram-se três anos para que a Konami enfim levasse a franquia ao console da Sega. *Castlevania: Bloodlines* saiu exclusivamente para Mega Drive em 1994. Sem a conhecida censura da Nintendo, os desenvolvedores aproveitaram para fazer o jogo mais violento da história da saga até então, com controles precisos e uma trilha matadora. Nascia outra passagem marcante da série de caça aos vampiros.

O jogador pode escolher entre o americano John Morris e o espanhol Eric Lecarde

Linhagem sanguinária

É possível escolher entre dois personagens para controlar. Enquanto John Morris segue o estilo clássico do chicote, Eric Lecarde é uma novidade e tanto. A lança que Lecarde carrega possui um alcance maior que a arma do parceiro e também é bem mais rápida para golpear. Além disso, ele tem um superpulo exclusivo que provoca dano em oponentes acima do herói.

O sistema de jogo não conta com grandes novidades. São seis estágios com diversas armadilhas e inimigos a serem derrotados. O armamento pode ser melhorado ao pegar emblemas escondidos que chegam a adicionar fogo aos ataques depois de alguns níveis. Até mesmo os efeitos especiais do Mode 7 que deixaram *Super Castlevania IV* famoso são imitados em cenários que se distorcem, giram ou apresentam uma ilusão de profundidade muito bem feita. As semelhanças com o quarto episódio são inúmeras, sendo o principal diferencial os dois personagens controláveis na aventura. O único porém é que o jogo para Super Nintendo possui quase o dobro de duração, com 11 fases no total. "O desafio não honra a tradição da série. *Bloodlines* tem chefes meio babacas. Mas não tem erro. É diversão garantida para vampiros iniciados ou iniciantes", diz a Ação Games #56, mencionando a baixa dificuldade. Assim como no SNES, o progresso é registrado por passwords que usam símbolos em quatro colunas de quatro fileiras cada. Para não

A BALADA ÉPICA DE MICHURU YAMANE

Ao site Video Game Music Online, Michiru Yamane revelou que teve aulas de piano e órgão desde pequena, tendo feito suas primeiras composições com apenas oito anos de idade. Após se formar em uma faculdade de música, Yamane trabalhou de 1987 a 2008 na Konami, onde participou da criação da trilha de diversos jogos da casa, como *Ganbare Goemon 2*, *Contra: Hard Corps*, *Suikoden III* e até mesmo *Pro Evolution Soccer* (o equivalente de *World Soccer: Winning Eleven 5*). Com influência dos mais variados gêneros, como música clássica, eletrônica, jazz, bossa nova e rock progressivo, a japonesa é capaz de criar memoráveis melodias que combinam perfeitamente com a atmosfera sombria da série vampiresca.

Seria este um dos chefes “meio babacas” aos quais a Ação Games se referia?

A Torre de Pisa é retratada da forma mais fiel possível: torta

dizer que está tudo igual, os corações gastos para lançar as armas secundárias (machado, bumerangue e água benta) foram substituídos por joias.

O que chama atenção nos cenários é a variedade: os personagens fazem uma turnê pela Europa, passando por locais conhecidos como a Torre de Pisa, na Itália, e o Palácio de Versalhes, na França. Foi a primeira vez na franquia que as localidades retratadas são baseadas em lugares reais. Até então, apenas a Transilvânia havia sido reproduzida, embora não fielmente, levando em conta toda a liberdade artística dos produtores nos antecessores.

Em meios aos sprites pixelados, fica notório que *Bloodlines* é um marco na série no quesito violência. Logo na primeira tela é possível ver um corpo mutilado tendo seus restos devorados por corvos. Os zumbis, primeiros a tomarem uma surra dos heróis, despedaçam-se ao meio quando derrotados. Cadáveres pendurados pingando sangue ou espalhados no fundo dos cenários também fazem parte da decoração. Curiosamente, o título ganhou a classificação GA (General Audiences - “para todas as idades”, em tradução livre) da Videogame Rating Council (VRC), órgão que trabalhava com a Sega of America para classificar os jogos nos EUA antes da criação da atual (e multiplataforma) Entertainment Software Rating Board (ESRB) em 1994.

O clima excessivamente sanguinolento foi o bastante para que o jogo saísse em versão censurada na Europa e na Austrália. *The New Generation* foi o nome escolhido para substituir *Bloodlines* e limar de vez a referência à palavra “blood” (“sangue”) do título. As fases também sofreram diversas

Europa e Austrália receberam a versão censurada, intitulada *The New Generation*

AULA DE HISTÓRIA

Apesar de apresentar um pano de fundo bem mais interessante, o enredo da versão japonesa é historicamente incorreto (não se sabe se propositalmente). No momento “senta que lá vem história” desta edição da **OLD!Gamer**, lembramos que, na verdade, foi o assassinato do herdeiro do trono austro-húngaro, o arquiduque Francisco Fernando, um dos fatos que desencadearam a 1ª Guerra Mundial. O ato cometido pelo estudante sérvio-bósnio Gavrilo Princip resultou em um mês de manobras diplomáticas entre diversos países da Europa que ficou conhecido como a Crise de Julho, gerando conflitos entre Áustria-Hungria, Alemanha, Rússia, França e Reino Unido. O Príncipe Herdeiro da Áustria citado no manual japonês de *Bloodlines* pode ser uma alusão a Rodolfo de Habsburgo, morto em 1889 em um misterioso pacto de suicídio realizado com a Baronesa Marie Vetsera, no qual os dois hipoteticamente tiraram a própria vida com um tiro na cabeça. O incidente gera especulação até os dias de hoje, o que teria motivado os desenvolvedores de *Bloodlines* a situar Elizabeth nesse acontecimento histórico.

mudanças, como o sumiço dos corpos dilacerados, troca de cores dos zumbis (tonalidade esverdeada no lugar de avermelhada) e outras diminuições na violência (diferentemente do original, a lança de Eric não cai sobre o corpo dele ao morrer, por exemplo).

Apesar de ter mantido a brutalidade, a versão americana ainda mantém algumas diferenças em relação à japonesa, batizada de *Vampire Killer* – para aumentar a confusão, *Vampire Killer* também é o nome ocidental do jogo da série para MSX intitulado *Akumajo Dracula* no Japão. Uma das maiores é a masculinização do rosto do protagonista Eric Lecarde. Enquanto em terras orientais os traços seguem o estilo conhecido como bishounen, no qual homens são representados com traços bastante femininos ou andrógenos, a arte que mostra o herói nas animações foi modificada para uma feição masculina e durona.

Outro importante detalhe foram as singelas mudanças feitas no enredo das duas versões. Em ambas, a história

Quebrar cabeças de estátuas gigantes é sempre uma satisfação

Eric Lecarde possui um visual bem mais “macho man” nos EUA

se influencia diretamente no livro *Drácula* de Bram Stoker, lançado em 1897 e conhecido por introduzir o lendário vampiro na cultura contemporânea com uma famosa adaptação ao cinema em 1992, estrelada por Gary Oldman e Keanu Reeves. Quincy Morris (Quincey na obra original)

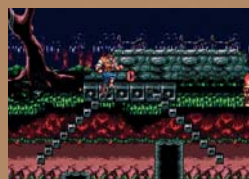
derrotou o vilão em 1897 e acabou de vez com o medo que assolava a Europa na época. O porquê da leve alteração do nome é um mistério, já que o livro é de domínio público e a Konami não poderia ser processada. De qualquer forma, *Bloodlines* pega esse fato e usa como ponto de partida para o enredo, no qual o texano John Morris (Johnny na versão japonesa) é filho do herói (que, por sua vez, é descendente do clã Belmont) e é ajudado pelo amigo espanhol Eric Lecarde para derrotar a vilã Elizabeth Bartley, uma condessa vampiresca morta em 1421 e revivida com ajuda da bruxa Drolta Tzuentes. A antagonista é responsável por ter

Mais uma vez alguém tem a brilhante (e original) ideia de ressuscitar Drácula

Subitamente, a água da fonte vira sangue

transformado a namorada de Eric em uma vampira. Sobrinha de Drácula, ela agora planeja reviver o maléfico tio.

E é aí que começam as diferenças. Nos EUA, o manual do jogo indica que a dupla de heróis viu a batalha de Quincy com o Drácula e jurou fazer da luta contra as forças das trevas a missão de vida deles. A bruxa Drolta ressuscitou Elizabeth “sem querer”, enquanto tentava aplicar um feitiço nas ruínas no castelo de Drácula. A intenção da magia não é descrita.

FASES

1. Ruins of the Castle Dracula (Romênia)

O típico cenário clássico da série: castelo luxuoso lotado de armadilhas e monstros em seus aposentos.

2. Atlantis Shrine (Grécia)

O belíssimo santuário da Cidade Perdida desafia diversas vezes o jogador a não se afogar nos terríveis cenários aquáticos.

CONDESSA DE SANGUE

O nome da vilã Elizabeth Bartley e seu aspecto vampiresco não foram escolhidos à toa. Ela é baseada em Báthory Erzsébet, uma condessa húngara do século XV que é considerada pelo Guinness, o livro dos recordes, a mulher que mais assassinou pessoas na história. Enquanto a contagem de seu julgamento indica 80 vítimas com suas próprias mãos, um diário da "Condessa de Sangue" lista pelo menos 650 homicídios! Com seu alto posto na sociedade da Hungria, Báthory atraía garotas camponesas para seu castelo com a promessa de serviços satisfatoriamente remunerados. No local, ela as torturava com surras intensas, queimaduras e mutilação do corpo, chegando a arrancar pedaços dos rostos das moças com mordidas. O fato de a condessa matar apenas mulheres levanta rumores de que ela se banhava e até mesmo bebia o sangue das vítimas acreditando que assim se manteria jovem, o que nunca realmente se provou. Em 1610, a "Condessa de Sangue" foi sentenciada à prisão perpétua em seu próprio castelo, na cidade de Čachtice, e morreu quatro anos depois por causas naturais. Báthory é comparada a Vlad III Dracula, "o Empalador", que, por sua vez, é conhecido por assassinar seus inimigos das formas mais cruéis possíveis no século XV (ele foi a principal inspiração de Bram Stoker para a criação de *Drácula*). A similaridade nas práticas macabras gerou o apelido de Condessa Drácula. Uma de suas ajudantes nos crimes, Dorotya Semtész, inspirou o nome da bruxa Drolta Tzuentes em *Bloodlines*.

O site Castlevania Realm possui uma tradução do manual da versão japonesa que indica um enredo bem mais engenhoso. Nele, a 1ª Guerra Mundial serve vagamente como pano de fundo para os eventos do jogo. Em junho de 1914, o Príncipe Herdeiro da Áustria é assassinado misteriosamente e testemunhas dizem ter visto uma mulher na cena do crime. Ela seria Elizabeth Bartley (revivida por Drolta Tzuentes), que cometeu o ato para instaurar o caos na Europa e reunir as almas das pessoas mortas na guerra para realizar o ritual de ressurreição do Conde Drácula.

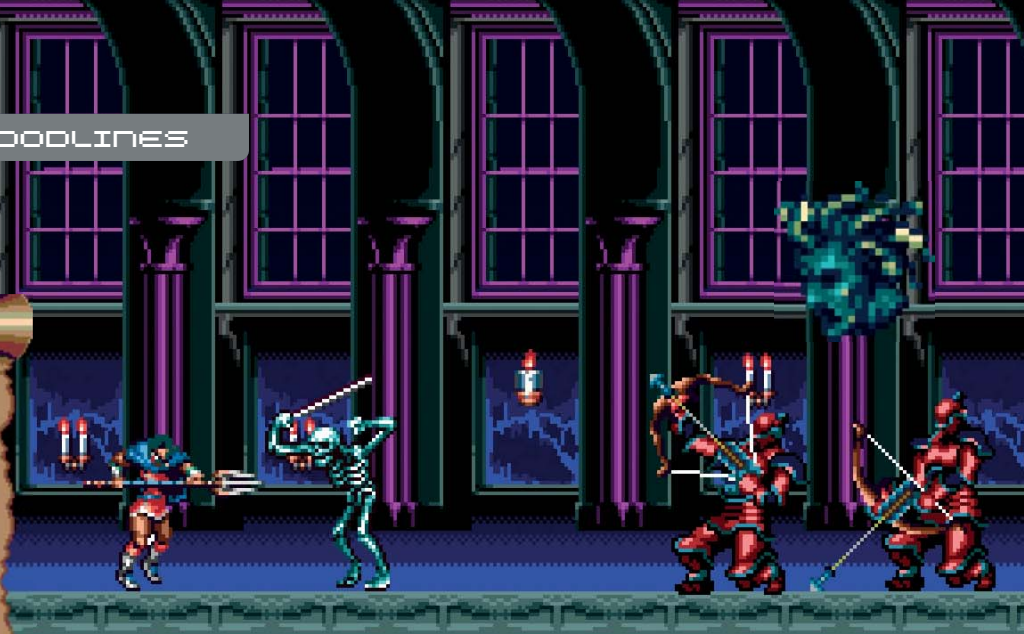
Aqui, o herói Eric Lecarde tem como motivação principal a vingança por ter tido a namorada transformada em vampira quando Elizabeth foi renascida. Nesta versão, ele nem parece conhecer John, muito menos ter presenciado o embate entre Quincy e Drácula. Outra diferença é que o papel de Drolta é mais relevante, pois fica explícito que ela ajuda Elizabeth manipulando os inimigos encontrados pelos heróis e se torna uma das chefes do jogo após a primeira forma do Drácula ser vencida.

Castlevania: Portrait of Ruin, lançado em 2006 para Nintendo DS, é o sucessor da história de *Bloodlines*. O jogador controla Jonathan Morris, filho de John e herdeiro da natureza assassina de vampiros passada pelo pai. Eric também tem um papel importante na aventura, sendo revelado no decorrer do título.

3. The Leaning Tower of Pisa (Itália)
O ponto turístico mais famoso do jogo apresenta locais que fazem você perguntar quem deixou a opção de itálico ligada.

4. The Munitions Factory (Alemanha)
À medida que se prossegue na fábrica, ela cada vez mais se assemelha às conhecidas torres de relógio de diversos jogos da série.

5. Versailles Palace (França)
O palácio francês é bem recriado e lembra bastante o original – tirando o fato de que está lotado de gente querendo matar o protagonista.

6. The Castle Prosperina (Inglaterra)
Aqui são enfrentados nada mais, nada menos que oito chefes diferentes, contando com as "revanches" da Morte.

A LENDA DE TARA200

De acordo com informações da página Castlevania Realm, um usuário do site de leilões eBay colocou à venda uma versão do cartucho de *Castlevania: Bloodlines* denominada 0.5, com a data de 7 de outubro de 1993 escrita na etiqueta de sample. No anúncio, havia imagens que mostram um jogo ligeiramente distinto do que foi lançado, incluindo um cenário inédito com um dirigível ao fundo e sprites diferentes para alguns chefes. A existência do cartucho se dava pelo fato de ele ter sido distribuído às revistas especializadas, segundo o texto que acompanhava a oferta. Aparentemente, o leilão nunca foi ganho e o usuário Tara200 manteve o cartucho consigo. Não se sabe o ano ao certo em que isso aconteceu, já que o eBay apaga os registros de leilões concluídos. Entretanto, em diversos fóruns da internet especializados em Castlevania é possível ler tópicos criados por gente procurando por cópias do famigerado cartucho para finalmente degustar a inacabada versão. Para se ter uma ideia, um membro francês do site Castlevania Dungeon com nickname Jayfenwick relatou em fevereiro de 2014 ter pagado US$ 2,500 em uma ROM dessa edição. No tópico, ele postou diversas telas que batem com as divulgadas por Tara200, porém abandonou a discussão antes de provar que possui a raridade ou compartilhar o arquivo.

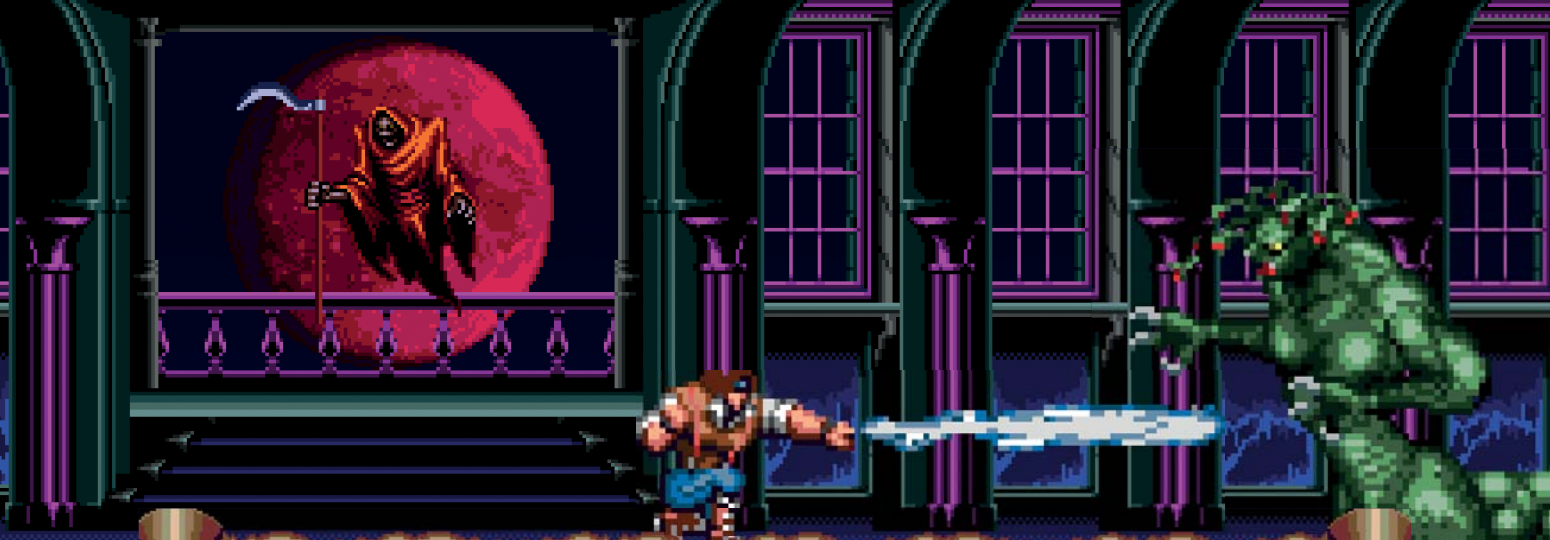
A lança garante um alcance muito maior de ataque do que o tradicional chicote

Estreia poderosa

O time de *Bloodlines* incluía o produtor Tomikazu Kirita (cuja obra mais conhecida até então era *Snatcher*) e os game designers novatos Shinichiro Shimamura (que posteriormente participou de mais jogos da série) e Teisaku Seki (que nos últimos anos esteve trabalhando nos gráficos 2D da série de RPG *Shin Megami Tensei*). Talvez a mais famosa de todas era Michiru Yamane, que pela primeira vez compôs para um *Castlevania*. Ela trabalharia em diversos outros episódios, incluindo *Symphony of the Night*, a obra mais famosa de toda a sua carreira.

A adaptação aos exigentes padrões de *Castlevania* não foi nada fácil. “Durante o desenvolvimento de *Bloodlines*, me lembro de estar no elevador no prédio da Konami e uma pessoa que eu nem sequer conhecia do departamento de vendas veio falar para mim que *Castlevania* era conhecido pela excelente trilha sonora e que eu devia me esforçar para manter isso. Era muita pressão”, afirma ao site 1up em uma entrevista realizada em 2012. Para manter esse alto padrão, ela revela que ouviu todas as trilhas da série antes de compor para *Bloodlines*. Algumas faixas, como “Iron Blue Intention”, escutada durante a quarta fase, viraram marca registrada da franquia. A música citada inclusive aparece arranjada em *Portrait of Ruin*, sequência direta do título que ela também foi responsável pela trilha sonora, trabalhando em parceria com o lendário Yuzo Koshiro, compositor de *ActRaiser*, *The Revenge of Shinobi*, *Streets of Rage* e *Super Adventure Island*.

A quinta fase explora a beleza de Paris e a elegância de suas construções

Em *Portrait of Ruin*, continuação direta de *Bloodlines*, o filho de John Morris é o protagonista

AJUDINHA DOS FÃS

Em junho de 1993, a Mega Drive Fan, revista mensal dedicada ao console da Sega, lançou um concurso em que os leitores podiam mandar ilustrações com sugestões de inimigos e armadilhas para *Bloodlines*. As melhores criações não só levaram um raríssimo cartucho dourado do jogo para casa, como tiveram suas invenções recriadas no título. O inimigo Flying Beetle Roller e a armadilha dos discos cortantes foram adicionados à quarta fase, ao passo que o Skeleton Monkey e o chefe Silhouette Demon são encontrados no quinto estágio.

Yamane relata ainda que compôs cada música para que se encaixasse bem nos cenários internacionais de *Bloodlines*, incluindo a erudita "The Sinking Old Sanctuary", tocada na segunda fase, situada no santuário perdido de Atlântida, na Grécia. A faixa também reapareceu em *Legacy of Darkness* (Nintendo 64, 1999) e *Circle of the Moon* (GBA, 2001).

Exemplar único

O jogo é o único da série a ser lançado para um console da Sega nos Estados Unidos. *Castlevania: Symphony of the Night* também tem versão para Saturn, mas a adaptação saiu apenas no Japão em 1998, e o poligonal *Castlevania: Resurrection* chegaria ao Dreamcast, porém foi cancelado em 2000. A edição #55 da revista Electronic Gaming Monthly avaliou *Bloodlines* positivamente: "Bem, parece que o Mega Drive recebeu o jogo que sempre se quis. A espera valeu a pena? Com certeza! Esse título junta tudo que há de melhor em *Castlevania* e o serve em um excelente pacote". E o reconhecimento permanece até hoje, mesmo com tantos outros lançamentos da saga para consoles e portáteis. Em 2012, o site da revista americana Game Informer elegeu *Bloodlines* como o nono melhor jogo da série, chamando-o de "um dos episódios mais subestimados da franquia". Misturar uma das maiores obras literárias de todos os tempos e a 1ª Guerra Mundial em uma jornada sangrenta foi a fórmula encontrada pela Konami para criar um dos jogos mais queridos da série *Castlevania*.

O prólogo de *Symphony of the Night* (berço da infame fala "What is a man?!") começa com os dizeres na tela "Final Stage: Bloodlines" na versão americana. É fato desconhecido o porquê disso, já que o episódio se baseia nos acontecimentos de *Rondo of Blood* (lançado para PC Engine em 1993 e adaptado para SNES em 1995) e até possui esse nome ("Chi no Rondo") na versão japonesa. A teoria mais provável é que os tradutores quiseram forçar alguma ligação com o último lançamento mais popular da franquia na época, que no caso era *Bloodlines*

A equipe da Konami estava inspirada quando fez os ambientes do jogo

CHEFES

a. Hellbound
De forma escandalosa, o cachorro demoníaco uiva e quebra as janelas do castelo, além de cuspir fogo. É preciso golpear o corpo desfigurado do chefe pouco antes de ele morrer.

b. Mecha Knight
O cavalheiro parece ter algum problema nas juntas, fazendo com que cada membro do corpo dele se solte após algumas pancadas. A batalha é bem fácil e não há maiores problemas em vencê-la, até mesmo sem a ajuda de power-ups.

c. Water Magician
Os episódios mais antigos de *Castlevania* penalizavam pulos mal calculados, já que os protagonistas eram durões de controlar. Esse chefe exemplifica bem isso, telestransportando e esquivando de ataques sem o timing correto. Não demore muito ou seu herói se afogará.

d. Armor Lord e Red Amor Lord
Os grandalhões assustam pelo tamanho, mas possuem pontos fracos. O primeiro se utiliza de uma bola de aço espinhuda, ao passo que seu parceiro vermelhão opta por um machado.

e. Golem
O gigante de pedra mal cabe na tela e só dá a cara a bater (literalmente) após ter a base do seu corpo destruída na cintura. O repertório de ataques inclui a queda de escombros do cenário e pulos que farão o herói querer não estar no chão durante o impacto da aterrissagem.

f. Bone Dragon King
O inimigo é apenas uma versão mais poderosa dos bone dragons encontrados em outras partes de *Bloodlines* e na maioria dos jogos da franquia. Concentrar os ataques na cabeça e tomar cuidado com os avanços desse chefe são os melhores conselhos possíveis.

g. Gargoyle Bat
Tente não ficar tonto com a torre giratória e a movimentação incessante do morcegão. O inimigo utiliza a cauda para golpear e lançar projéteis na direção do herói, que precisa calcular bem cada pulo e movimento para não cair do cenário traiçoeiro.

h. Frankenstein
Direto do mundo do cinema para o Mega Drive. Ele é bem mais perigoso que sua encarnação original, podendo criar um chicote ou choques elétricos que se espalham pelo chão.

i. Gear Steamer
Em uma série lotada de criaturas demoníacas, esse chefe composto de engrenagens dá uma bela quebrada no clima sombrio de *Bloodlines*. A batalha em si não traz problemas após memorizar o padrão de ataques do inimigo.

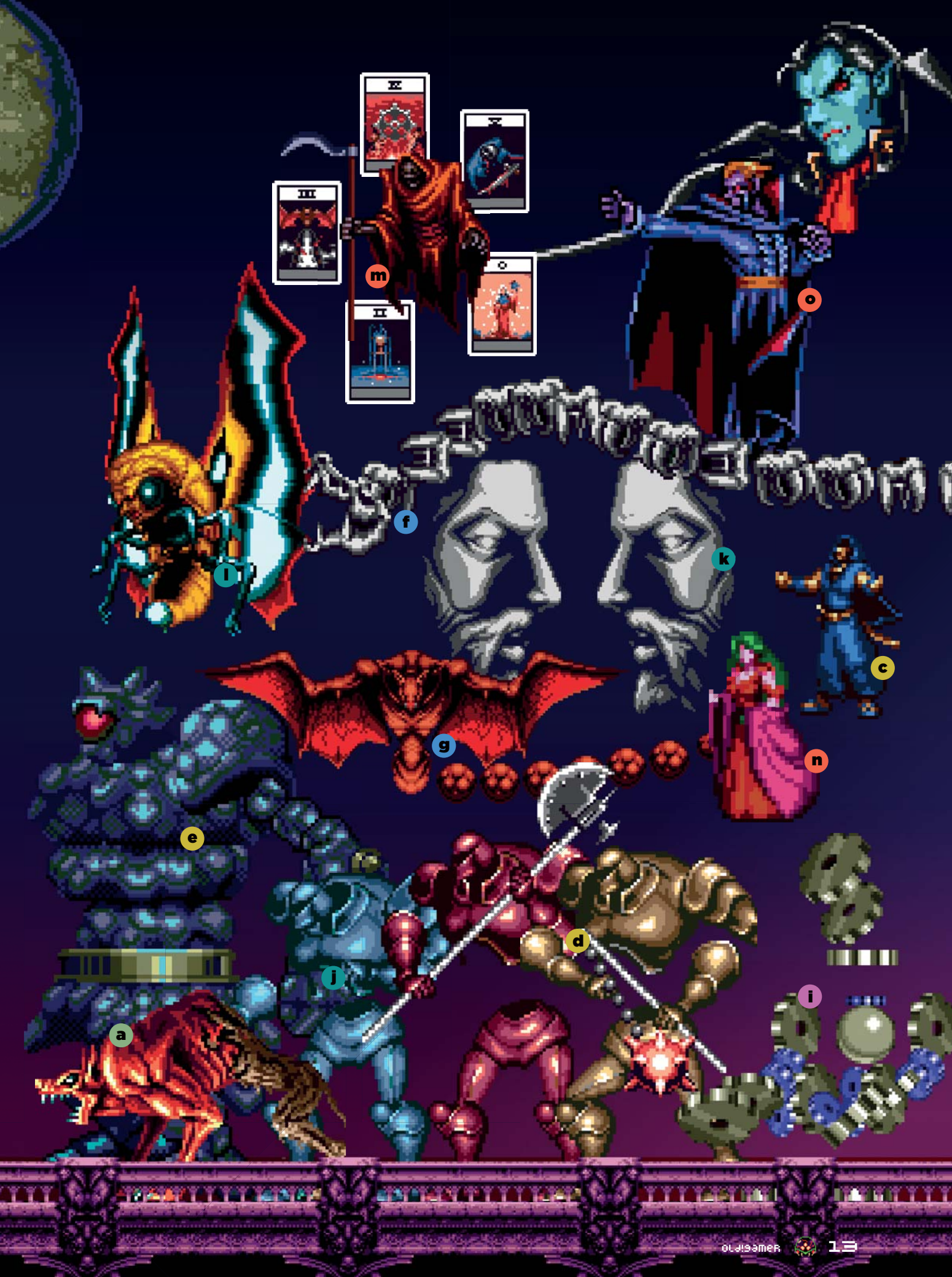
j. Blue Armor Knight
O cavalheiro gigante que parece fazer cover de Rayman com seus membros flutuantes não oferece grande desafio para ser derrotado. Os ataques se resumem a socos sem alcance e pulos facilmente desviáveis.

k. Silhouette Demon
A batalha é bem interessante, já que não fica evidente logo de cara o que deve ser feito. Dois rostos aparecem lançando magias e parecem não sofrer dano algum com ataques. Porém, logo se revela que, na verdade, o inimigo é a coluna de pedra que aparece durante os intervalos das aparições.

l. Princess of Moss
Não se engane pelo nome ou pela aparência inofensiva do começo. Após se apresentar como uma mulher de vestido azul-bebê, uma borboleta satânica toma conta do cenário com seu pólen nocivo e filhotes que infestam a tela.

m. Death
A Morte traz cartas que rondam o personagem e ativam efeitos quando acertados, como a restauração da energia do herói ou uma "revanche" com algum dos chefes anteriormente derrotados. Após colocar todas suas cartas no jogo (sem trocadilhos), a foice do vilão canta mais alto e ele parte para o combate.

n. Elizabeth Bartley
Uma das principais antagonistas confronta o herói em um longo combate, que inclui a forma humana e depois a transformação em uma Medusa amedrontadora. A monstrenga não desiste e volta ao original em uma última tentativa de continuar os planos maléficos.

o. Dracula / Drolta Tzuentes
Após os alucinantes (e longos) embates contra a morte e Elizabeth, o rei das trevas dá ainda mais trabalho. A primeira forma é simples, porém logo ele é substituído pela vilã Drolta Tzuentes, responsável pela ressurreição do principal vilão. Ele volta na forma de um demônio de três variações diferentes antes de morrer e dar conclusão à história de *Castlevania: Bloodlines*.

DEZ INIMIGOS CHATOS

DOS JOGOS DE AÇÃO LATERAL

Red Arremer (Ghosts 'n Goblins)

O terrível demônio vermelho é sinônimo de pânico quando aparece na primeira fase de *Ghosts 'n Goblins*. O voo e os rasantes do inimigo são realizados em uma velocidade muito maior do que Arthur pode se mover. Ao menos ele não é invencível: decorando seu padrão de ataques, dá para derrotá-lo com pulos para trás combinados com as lanças.

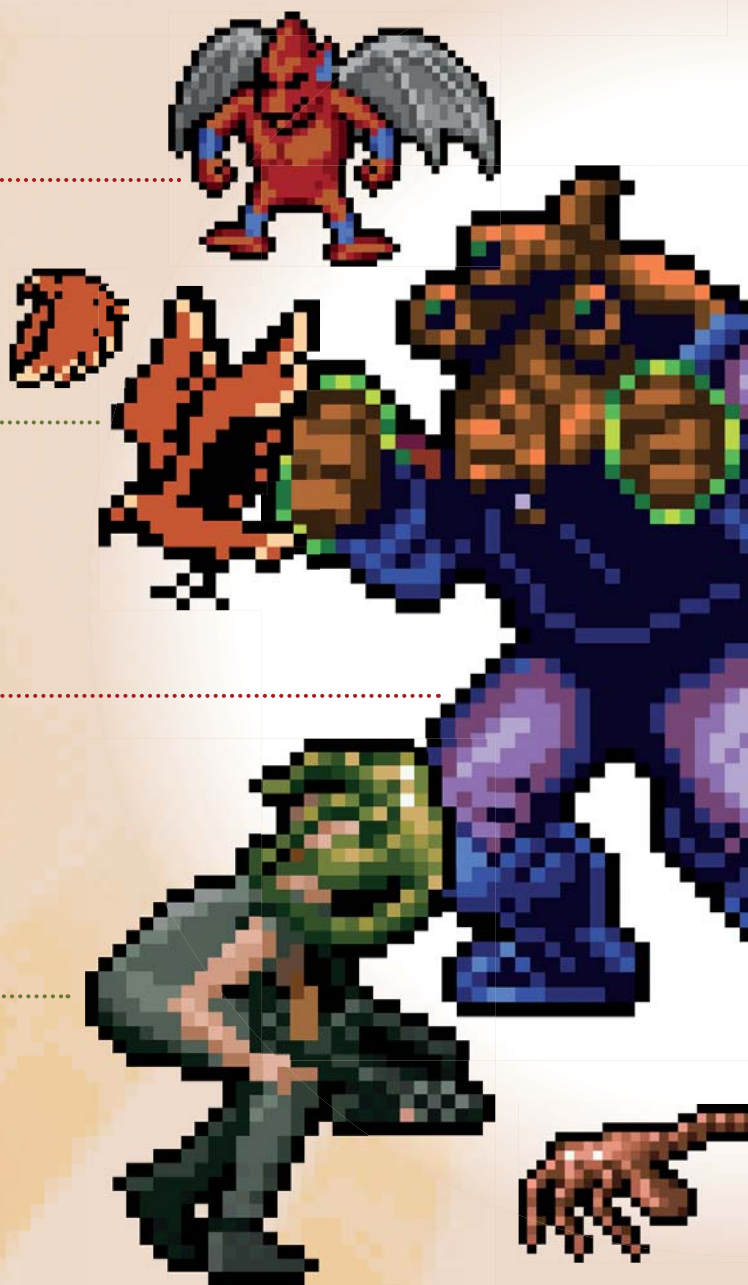
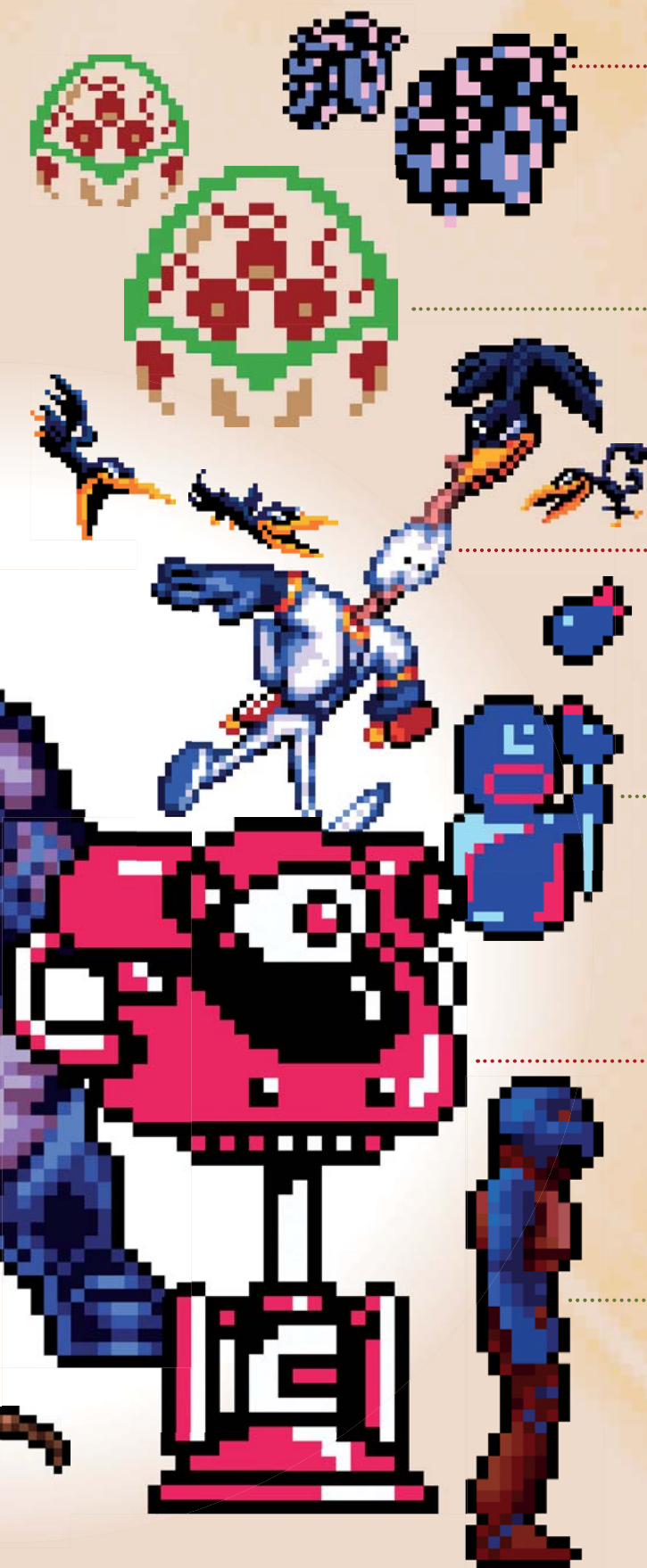
Eagle (Ninja Gaiden)

As aves da frustração e do desespero. A partir do terceiro ato, Ryu Hayabusa vira o alvo preferido das malditas águias. Voando sem uma trajetória definida, elas são umas desgraçadas, especialmente quando atrapalham o salto do ninja de uma plataforma para a outra, provocando a queda em um abismo. A única forma de combatê-las é não economizar no uso das habilidades especiais.

Ree-Yees (Super Star Wars: Return of the Jedi)

A fase Jabba's Hall é um lugar atolado de inimigos chatos, mas esse oponente de três olhos provavelmente é o campeão. Além de ser extremamente resistente a tiros de pistola e golpes de Light Saber, ele desfere socos de energia e voadoras sem tomar conhecimento dos heróis. Para completar, Ree-Yees pode pegar um personagem pelo pescoço, deixando-o sem ação. A Thermal Detonator é uma boa pedida para limpar a tela nos momentos de aperto.

Facehugger (Alien 3)

No segundo estágio do seu ciclo de vida, os Xenomorfos saem dos ovos e vão para todos os cantos, escadas e até o teto. O mero toque desses inimigos fere a valente Ellen Ripley, mas o que o Facehugger quer mesmo é pular direto na cara dela. Por sorte, a heroína tem metralhadora, lança-chamas e granadas para dar um fim nessa peste.

Medusa Head (Castlevania)

Pular ou recuar? Dar uma chicotada ou usar a arma secundária? Por conta de seus movimentos ondulantes, as cabeças de Medusa provocam dúvidas no jogador, e os poucos segundos de hesitação muitas vezes causam a morte. Elas teimam em aparecer em áreas com plataformas pequenas ou móveis. Talvez se o personagem simplesmente virasse pedra seria uma penitência menos dolorosa.

Metroid (Metroid)

O protoplasma que dá nome à série é um dos inimigos mais insuportáveis que Samus pode encontrar no planeta Zebes – felizmente, apenas na região de Tourian. Os Metroids voam na cabeça de Samus, sugando sua energia. A única forma de sair desse aperto é virar bola e soltar bombas. Como os tiros normais e da Wave Beam são inofensivos, é preciso congelá-los com a Ice Beam para matá-los com cinco mísseis.

Crow (Earthworm Jim)

Os corvos aparecem logo na primeira fase do jogo, New Junk City, para atazanar a vida do herói com bicadas nos momentos mais inapropriados – como quando Earthworm Jim pula no mar de pneus, parte em que fica difícil controlá-lo. Atirar neles o mais rápido possível é uma boa saída. Não dá para conter a felicidade ao ver as penas e o bico da ave voando pelos ares.

Eggplant Wizard (Kid Icarus)

Se o herói Pit toca em uma berinjela arremessada por um desses magos que aparecem nas fortalezas, ele vira uma inútil e inofensiva berinjela com pernas, incapaz de usar qualquer arma. Pelo menos há uma forma de solucionar isso em vez de esperar pela morte: Pit deve ir à sala do hospital dentro da própria dungeon onde uma solícita enfermeira o livrará da maldição, dando fim ao problema.

Big Eye (Mega Man)

Embora todas as partes do corpo desse robô sejam vulneráveis, Big Eye é muito mais resistente do que outros inimigos de *Mega Man* e precisa de uma saraivada de tiros para serem derrotados. O que causa mais irritação é a maneira com que ele se movimenta. Não dá para saber se Big Eye vai dar um pulo normal ou mais alto e, para completar, ele aparece em várias fases ao longo do jogo.

Morph (Flashback: The Quest for Identity)

Por conta da habilidade dos Morphs – virar uma gosma rastejante que se move em uma velocidade muito maior do que o protagonista –, enfrentá-los é uma tarefa que exige muita paciência no clássico da Delphine Software. Cambalhotas seguidas de disparos certeiros podem ajudar na hora de eliminar esses incansáveis alienígenas pegajosos.

METROID

A aventura solitária de Samus Aran no planeta Zebes que popularizou a exploração nos jogos de ação lateral

Por Alexei Barros

A cada console ou portátil da Nintendo, os devotos da empresa sempre podem esperar por jogos das séries *Mario* e *Zelda*. Um novo *Metroid* não é uma garantia – como no Nintendo 64, por exemplo. Mesmo sem a constância de lançamentos das outras franquias populares da casa, *Metroid* ainda é uma das marcas mais queridas da companhia, seja pelo intrigante universo de ficção científica, pela exploração minuciosa em planetas alienígenas ou pelo carisma da heroína Samus Aran. A origem de *Metroid* no NES explica muito dos motivos que levaram à veneração dessa jornada espacial.

Metro + android

Na condição de principal game designer da Nintendo, Shigeru Miyamoto formou a identidade da empresa nos últimos 30 anos. O fato de o criador de *Donkey Kong*, *Mario* e *Zelda* não ter se envolvido no planejamento de *Metroid* explica por que a série estrelada por Samus Aran não se parece com as outras franquias da casa. “Meu objetivo inicial era apresentar ideias que o sr. Miyamoto jamais imaginaria fazer. Eu não busco competir com ele – acho que minha missão é sempre criar algo muito diferente do que o sr. Miyamoto provavelmente faria”, afirma Yoshio Sakamoto, diretor de *Metroid*, ao site Computer and Videogames.

Funcionário da companhia desde 1982, Sakamoto atuava na divisão Nintendo Research & Development 1, onde começou colaborando na produção do portátil Game & Watch de *Donkey Kong*. Depois de ajudar na arte dos sprites do arcade *Donkey Kong Jr.* a pedido de Miyamoto, Sakamoto teve uma participação mais decisiva nos projetos de *Wrecking Crew* (NES), *Balloon Fight* (arcade, com adaptação para NES) e *Gumshoe* (NES). Na sequência, veio *Metroid*, que foi originalmente lançado no Japão para Famicom Disk System, add-on para disquetes do Famicom.

Embora Yoshio Sakamoto seja reconhecido atualmente como o mentor que estabelece os rumos de *Metroid*, não é justo atribuir apenas a ele a criação da série. “Quando trabalhamos no primeiro *Metroid*, tenha em mente que era os primórdios da história dos videogames. Naquela época, ninguém realmente prestava muita atenção em quem fazia cada parte do jogo. Em vez disso, uma equipe inteira é que fazia o projeto. É um esforço colaborativo”, revela Sakamoto em entrevista ao Gamasutra. “A ideia do game design vinha de todo o departamento. Na ocasião, contratamos a Intelligent Systems para fazer a programação do jogo.”

Além de dirigir o projeto, Yoshio Sakamoto ajudou no design de personagens, função também exercida por Hirofumi Matsuoka e Hiroji Kiyotake. Makoto Kanoh foi diretor-assistente e designer da história, ao passo que Hirokazu Tanaka compôs a trilha sonora. Por fim, Satoru Okada foi o diretor-chefe de *Metroid*, que teve a produção de Gunpei Yokoi. Esses são basicamente os principais nomes que criaram os primeiros elementos de *Metroid*. Aliás, qual a origem do título do jogo? “Eu e outro integrante da equipe escolhemos o nome. Unimos as palavras ‘metro’ e ‘android’ e é assim que surgiu ‘*Metroid*’”, afirma Kiyotake à revista japonesa Nintendo Dream #118, em entrevista traduzida pelo site Metroid Database. “No entanto, antes disso, o jogo era chamado *Space Hunter*”, conta Sakamoto.

Abrir um buraco no teto, congelar o inimigo e usá-lo como plataforma para alcançar o corredor onde está o power-up Varia vale o esforço: o dano na armadura é reduzido pela metade

A principal fonte de inspiração do jogo veio do cinema, o que costuma ser historicamente incomum na Nintendo. “Acredito que o filme *Alien* tem uma grande influência na produção do primeiro *Metroid*”, revela Sakamoto à revista Retro Gamer #65, citando o clássico de ficção científica dirigido por Ridley Scott. “Todos os membros da equipe foram influenciados pelo trabalho de H. R. Giger, e acho que eles sabiam que o design dele combinava com o universo de *Metroid* que já tínhamos planejado.” Isso também colaborou para que *Metroid* apresentasse, como dito anteriormente, uma levada totalmente diferente das outras séries da empresa. “Para ser sincero, nunca realmente ficou claro para mim o que é ou não a ‘aparência Nintendo’, mas até onde eu sei, estávamos apenas projetando outra imagem dentro da Nintendo – outra face da Nintendo, por assim dizer”, completa.

O primeiro power-up serve como uma espécie de lição para o resto do jogo

- **Ano:** 1986 (Japão), 1987 (EUA) e 1988 (Europa)
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- **Plataforma de origem:** Famicom Disk System/NES
- **Versões:** Game Boy Advance, Wii (Virtual Console), Wii U (Virtual Console) e 3DS (Virtual Console)

Samus Arantes do Nascimento

No jogo, a história é apresentada de uma maneira bem direta, com uma ordem de emergência da Galaxy Federal Police M510. A missão é derrotar o Metroid e destruir a Mother Brain, uma forma de vida mecânica, no planeta “Zebeth” (o nome correto é Zebes, como de fato está escrito no manual). Não há nenhuma informação a respeito das motivações do protagonista. No manual do jogo, as coisas são diferentes, com o texto buscando explicar tudo em detalhes.

No ano 2000, um período de prosperidade se iniciou depois que representantes de diversos planetas da galáxia criaram

O jogo nem explica qual é a habilidade do power-up coletado

Explodindo os blocos desta sala com a Bomb, Samus pode chegar à área onde está o chefe Kraid

A contracapa da versão americana de *Metroid* promete um "modo alternado para dois jogadores", mas não há nada disso no jogo

o congresso que ficou conhecido por Galactic Federation, promovendo a troca de culturas entre os povos. Os piratas espaciais aproveitaram para atacar as naves que aportavam nessa ocasião.

A Federation Bureau formou a Galactic Federation Police na tentativa de contê-los, mas não era fácil capturá-los na vastidão do espaço. Para ajudar na missão, eles decidiram pedir a ajuda de caçadores espaciais para obter recompensas. No ano 20X5, os piratas espaciais invadiram uma nave de pesquisa e roubaram a cápsula de uma forma de vida recém-descoberta do planeta SR388, que teve toda a sua civilização destruída. Batizada de Metroid, ela estava conservada em estado de animação suspensa, mas podia ser despertada e multiplicada se exposta a raios beta em um período de 24 horas. A galáxia podia simplesmente acabar se os piratas espaciais usassem o Metroid como arma.

Depois de muita procura, a Federation Police encontrou o esconderijo dos piratas no planeta Zebes, que, em seu interior, tinha um labirinto intricado repleto de armadilhas. O centro da fortaleza era palco dos preparativos para a multiplicação dos Metroids. Os ataques da federação contra os piratas não surtiram efeito por conta da forte defesa do local. A única chance de manter a paz na galáxia era enviar um caçador de recompensas para destruir a Mother Brain.

O mais interessante é como o manual o descreve. "O caçador de recompensas escolhido para essa missão é Samus Aran. 'Ele' é o maior de todos os caçadores espaciais e completou inúmeras missões que todos pensavam ser absolutamente impossíveis. 'Ele' é um ciborgue: seu corpo inteiro foi cirurgicamente fortalecido com robótica, concedendo-o superpoderes", diz o texto. Sim, Samus Aran era citada como "ele" no manual. "Mas sua verdadeira forma é envolta em mistério."

Esse detalhe foi intencional e serviu para aumentar a surpresa da revelação de que Samus Aran na realidade era "ela": dependendo do tempo em que o jogador termina o jogo, em alguns finais Samus tira o capacete ou até mesmo toda a armadura, mostrando sua identidade. A ideia de fazer uma protagonista feminina não foi planejada desde o começo. "Estávamos no meio do processo de desenvolvimento quando um dos integrantes da equipe disse: 'Ei, não seria bacana se essa pessoa dentro da armadura fosse uma mulher?'", comenta Sakamoto ao IGN. "Tentamos expressar a feminidade dela um pouco mais sem torná-la um objeto sexual." O fato mais intrigante a respeito de Samus é a curiosa origem de seu sobrenome: "Aran" vem de "Arantes", de Edson Arantes do Nascimento, conforme Kiyotake e Sakamoto disseram à Nintendo Dream. Para os japoneses, o nome verdadeiro de Pelé soava estranho.

ANTES DE METROID

Um jogo de ação lateral, com temática espacial protagonizado por um personagem de armadura que no final revela ser uma mulher. Essa descrição vale para *Metroid*, mas também se aplica a *Baraduke*, arcade da Namco. Detalhe: *Baraduke* é de um ano antes de *Metroid*! Controlando a heroína Kissy, o objetivo é atirar em monstros e encontrar a saída em fases curtas e rápidas – não há nada parecido com o "Metroidvania" nesse jogo de 1985.

Mundo vivo

O resto da história de *Metroid* é contada sem palavras. A incursão de Samus no planeta Zebes inicia em Brinstar. Conforme ela explora os ambientes, a heroína visita as regiões de Norfair, Kraid, Ridley e Tourian. Para ganhar acesso a Tourian, onde está a Mother Brain, Samus deve vencer os chefes Kraid e Ridley em seus respectivos lares. Brinstar é ligada a Norfair, Kraid e Tourian, mas o único jeito de chegar a Ridley é passando por Norfair. O progresso é não linear, e o jogo pode ser terminado de várias formas diferentes, dependendo da ordem em que o jogador coleta os power-ups. Ironicamente, essa mesma liberdade caracterizou o processo de desenvolvimento. "O sr. Yokoi não nos fazia nenhum pedido e nos deixava trabalhar em um ambiente bastante livre", revela o compositor Hirokazu Tanaka ao Gamasutra. "Eu até insisti que os game designers mudassem certos conceitos gráficos dos mapas do meu ponto de vista. De fato, eu nomeei todas as áreas."

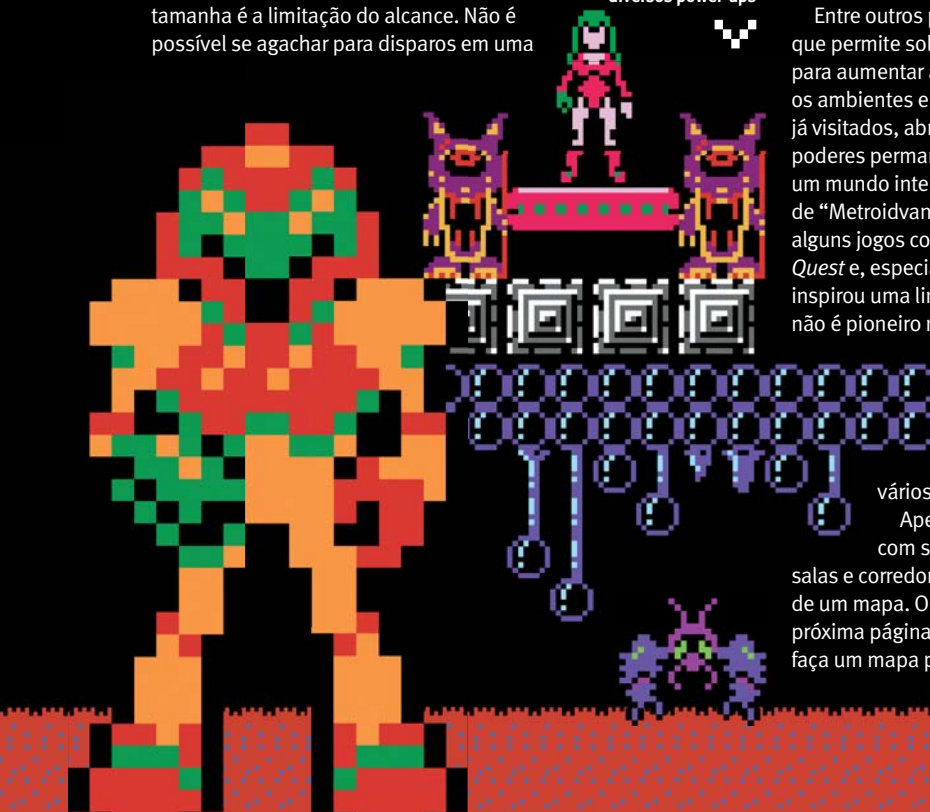
Chega a ser surpreendente no contexto do jogo que uma caçadora de recompensas se aventure em um planeta alienígena perigoso com um poder de fogo tão fraco e reduzido. Com o seu canhão acoplado ao braço, ela atira apenas para cima e para os lados, sendo que sem o power-up Long Beam as rajadas nem cruzam a tela, tamanha é a limitação do alcance. Não é possível se agachar para disparos em uma altura mais baixa nem desferir tiros na diagonal.

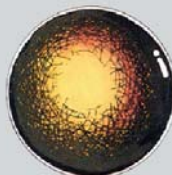
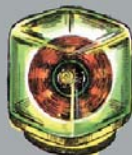
As batalhas contra Kraid e Ridley não envolvem muita estratégia: é só ficar atirando mísseis nos chefes como se não houvesse amanhã

A possibilidade de jogar com Samus sem armadura não existia no jogo original japonês e foi adicionada na versão ocidental. O famoso password "Justin Bailey" permite jogar com ela sem armadura em Norfair, já equipada com diversos power-ups

No começo, se o jogador for para a direita, surge uma barreira no caminho, com uma passagem apertada demais para Samus seguir adiante. Voltando tudo, logo à esquerda da entrada, há um item esférico: a Maru Mari, posteriormente conhecida por Morphing Ball. Com um toque no direcional para baixo, Samus vira uma bola, podendo atravessar aquele corredor estreito que antes era impossível de passar. Explorando as áreas de Brinstar, eventualmente Samus se depara com um pacote de mísseis. Com cinco mísseis, Samus abre as portas vermelhas – as salas do jogo geralmente são divididas por portas azuis que abrem com tiros normais. Na maioria das vezes, há algo importante por trás das portas vermelhas, como as misteriosas estátuas Chozo que guardam os power-ups para a armadura de Samus. "O *Metroid* original surgiu do nosso desejo de criar um jogo ambientado em um mundo alienígena viscoso. No início do desenvolvimento, havia apenas fileiras de blocos, e os cenários não davam a impressão de que eles estavam vivos. Os Chozo resultaram desse processo", relembra Yoshio Sakamoto em depoimento arquivado pelo site GSLAJ e traduzido pelo blog GlitterBerri.

Entre outros power-ups, Samus pode pegar a Power Bomb, que permite soltar bombas na forma esférica e a High Jump, para aumentar a altura do pulo. Conforme o jogador explora os ambientes e retorna com novas habilidades para lugares já visitados, abrem-se mais áreas. A característica de ganhar poderes permanentes para acessar regiões antes inatingíveis em um mundo interligado é o que define o gênero mais tarde batizado de "Metroidvania" – "vania" vem de *Castlevania*, que possui alguns jogos com essa fórmula, como *Castlevania II: Simon's Quest* e, especialmente, *Castlevania: Symphony of the Night*, que inspirou uma linhagem de jogos similares para portáteis. *Metroid* não é pioneiro nesse conceito, e há exemplos anteriores, como o obscuro *Brain Breaker*, lançado pela Enix para o computador Sharp X1 em 1985. Porém, inegavelmente, *Metroid* popularizou a fórmula de *The Legend of Zelda* adaptada para a ação lateral, mesmo que nesse jogo houvesse vários fatores que dificultassem a exploração.

Apesar de cada área ser representada por cenários com suas características particulares, a quantidade de salas e corredores é gigantesca para ser memorizada sem ajuda de um mapa. O manual até que tenta ajudar. "Use o mapa na próxima página para saber onde Samus está. Ou melhor ainda, faça um mapa por conta própria para você se guiar." No caso, o

ITENS E POWER-UPS DE SAMUS

Maru Mari
Antes que o nome Morphing Ball fosse oficializado em *Super Metroid*, a habilidade de Samus virar uma esfera era chamada "Maru Mari", que, em japonês, significa literalmente "rolar em uma bola" ou "se tornar arredondado". Dessa maneira, ela pode passar por túneis apertados desde o primeiro corredor de Brinstar. Um toque no direcional para baixo faz Samus assumir essa forma.

Bomb
Também em Brinstar, Samus pode pegar a habilidade de depositar até três bombas de uma vez na forma esférica. As explosões machucam os inimigos e são importantes para se libertar das presas dos Metroids. A bomba ainda quebra blocos destrutíveis que dão acesso às áreas secretas, como aquelas que atravessam falsos mares de lava.

Long Beam
O tiro curto de Samus é desesperador de tão limitado. Com esse power-up encontrado em Brinstar, os tiros chegam até o outro lado da tela. Também aumenta o alcance da Ice Beam e Wave Beam.

Ice Beam
É o único power-up encontrado em duas áreas diferentes: Brinstar e Norfair. O tiro congela os inimigos e, assim, Samus usa os oponentes como plataforma para alcançar regiões mais elevadas. A parte final do jogo em Tourian é praticamente impossível sem a Ice Beam.

Wave Beam
Os tiros em formato de energia ondulares são letais e possuem uma área de alcance muito grande. Após ser coletado em Norfair, a Wave Beam pode ter utilidade em parte da aventura, pois esse power-up anula a Ice Beam e seus disparos não surtem efeito nos Metroids.

Screw Attack
Encontrado em Norfair, faz com que os pulos com cambalhota de Samus passem a ser letais, o que ajuda a derrotar os malditos inimigos voadores que infestam muitos corredores do planeta Zebes.

High Jump
Aumenta a distância do pulo normal em 150%, permitindo alcançar plataformas que antes pareciam inatingíveis. É coletado em Norfair.

Varia
Reduz pela metade o dano causado pela lava e pelos inimigos. Para pegá-la em Brinstar, é necessário abrir um buraco no teto para um inimigo passar e, dessa forma, congelá-lo com a Ice Beam. Assim, é possível chegar à porta que leva à sala onde está a Varia.

Energy Tank
Cada tanque adiciona 100 unidades ao máximo de energia de Samus, que normalmente armazena até 99 pontos na armadura. O limite é de até seis tanques, o que equivale ao total de 699 pontos de energia.

Missile Rocket
A cada item coletado, cinco mísseis a mais podem ser acumulados no estoque – o máximo é de 255 mísseis. Acionado com o Select, esse disparo permite abrir as portas vermelhas e é essencial para derrotar os chefes.

manual do mapa simplesmente mostra a localização geral de cada região, não os corredores em todos os detalhes. Portanto, a recomendação para desenhar o próprio mapa é uma saída bastante válida.

Norfair é repetitiva, apresentando um túnel vertical com diversas portas nas laterais e elementos muito parecidos. A exploração beira à frustração por conta do excesso e resistência de inimigos, que vêm do teto, da lava ou ainda rastejam, ficando fora do alcance de Samus. Para aumentar o poder de ataque, um ponto traiçoeiro do jogo é que é impossível ficar ao mesmo tempo com a Wave Beam, que tem uma rajada de grande extensão, e

As escaladas podem ser frustrantes se Samus cair de uma plataforma muito alta

a Ice Beam, que congela os oponentes. Assim que uma é coletada, a anterior é substituída. Pelo menos é possível voltar à respectiva estátua Chozo e pegar de volta o power-up que havia sido perdido. Isso é útil porque, embora a Wave Beam seja um alívio em regiões infestadas de monstros, a Ice Beam é simplesmente crucial para congelar os Metroids em Tourian. O alarme do nível baixo de energia de Samus já é digno de causar apreensão e, para evitar o game over, é necessário muitas vezes recuperar a energia da armadura matando os inimigos que os canos cospem infinitamente, um processo que exige certa paciência, porque o item de recarga da energia desaparece se não for coletado depois de alguns segundos. Em caso de morte, o jogo concede passwords de 24 caracteres para poder retomar a aventura. Por ser lançada em disquete, a versão original japonesa do Famicom Disk System permite salvar o progresso.

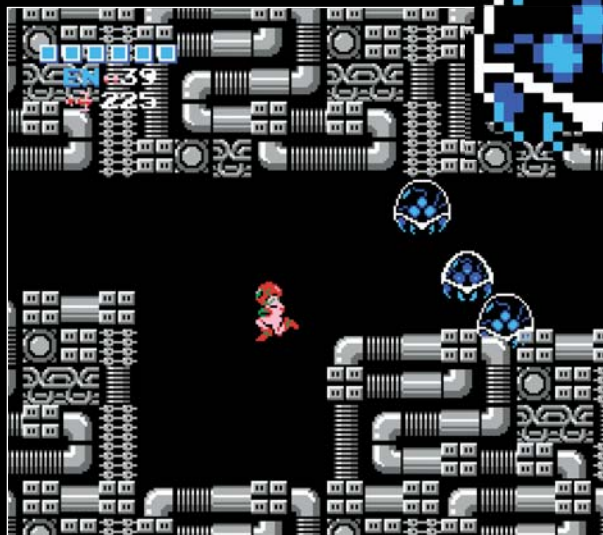
Superando os desafios que deixam a exploração mais cansativa, o jogador pode testar as possibilidades que

o ambiente oferece, como alcançar pontos elevados subindo em monstros congelados, depositar bombas em blocos destrutíveis ou usar os blocos quebráveis que se regeneram para chegar a lugares inesperados. O cenário costuma surpreender com mares de lava falsos, túneis para a forma esférica ou fileiras de blocos que, na verdade, são buracos que levam a algumas das diversas armadilhas que Zebes reserva para Samus.

Congelar os Metroids é a única chance de chegar com alguma energia para derrotar a Mother Brain

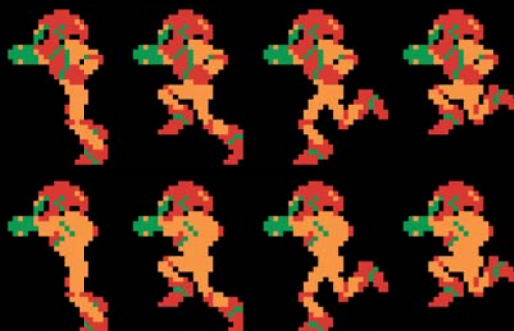
O manual de *Metroid* já cita o planeta natal dos Metroids, SR388, que seria explorado em *Metroid II: Return of Samus* e exibido em *Metroid Fusion* (imagem). A origem de seu nome é curiosa. Em declaração para a Nintendo Dream, Hiroji Kiyotake revelou que é uma referência à série de motos SR400 da Yamaha

***Metroid* ganhou as páginas da revista Nintendo Power com artes conceituais mais realistas**

"Se você olhar atentamente [para Samus no jogo], os disparos parecem sair da mão direita. No entanto, se ela se virar para a esquerda, o tiro é desferido pela mão esquerda", revela Hiroji Kiyotake à Nintendo Dream. Embora ele tenha dito na mesma entrevista que isso aconteceu por uma limitação técnica, os sprites corretos de Samus atirando com a mão direita virada para a esquerda estão na memória do jogo, como dá para comprovar abaixo

Ouvir e sentir

Em parte por culpa do visual da continuação *Metroid II: Return of Samus* e que foi consolidado em *Super Metroid*, o jogo original não desperta lá muita nostalgia ou revela um charme retrô, como é, em contrapartida, os quase contemporâneos *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda*. Samus tem um capacete avantajado e o modo que ela caminha é um tanto quanto pitoresco. "Naquela época, personagens de grandes sucessos como *Super Mario Bros.* tinham apenas dois ou três quadros de animação para corpo e cabeça. Por causa disso, eu queria fazer algo que parecesse mais realista e, apesar de achar que poderia fazer algo assim quando comecei a trabalhar em *Metroid*, hoje não parece realista de jeito nenhum (risos)", brinca Hiroji Kiyotake à Nintendo Dream.

Em sua maioria, os inimigos que habitam Zebes mais parecem crustáceos e insetos genéricos – o excesso deles na tela provoca slowdowns em vários momentos. Os dois chefões, Kraid e Ridley, são diminutos e inexpressivos, fora que ambas as batalhas são meros testes de resistência para ver quem mata ou morre primeiro. O fundo dos cenários é simplesmente preto, deixando os blocos de cada área com a missão de ambientar o planeta alienígena. Evidentemente, a única exceção para isso tudo é a batalha final com a Mother Brain, que é uma da cenas mais icônicas da série. Para um mundo 8-bit, aquele aterrador cérebro ligado por canos e tubos dentro de um vidro parecia estar vivo, pulsante.

Com a parte gráfica mediana, a trilha sonora passa a ter uma importância maior na ambientação do jogo. "Hirokazu Tanaka

compôs algumas faixas incríveis para *Metroid* que faz você se sentir que realmente estava ali. Desde então, mantenho uma forte convicção de que a trilha sonora tem um poder incrível de projetar certas atmosferas", elogia Sakamoto no site GSLAJ.

O trabalho de Hirokazu Tanaka está em um patamar acima das trilhas sonoras que compõem o seu vasto currículo na Nintendo, de jogos como *Donkey Kong Jr.*, *Balloon Fight*, *Duck Hunt* e *Wrecking Crew*. "Eu tinha o conceito de que a trilha de *Metroid* deveria ser criada não como game music, mas como uma trilha que os jogadores pudessem sentir se encontrassem uma criatura viva. Queria criar um som que não houvesse distinção entre música e efeitos sonoros", resume Tanaka ao Gamasutra. "Suponho que os jogadores sentiram que a trilha era muito opressora. Na época, várias pessoas disseram que a trilha de *Metroid* era séria."

Já estão representados aqui os ruídos esparsos da sala de power-up e a fanfarra que marca o início da jornada de Samus. Cada área de Zebes apresenta um tema diferente. Os temas de Norfair, Ridley e Tourian são misteriosos e perturbadores, enquanto Kraid ressoa influências do período Barroco. No final, a música dos créditos traz o senso de dever cumprido. "Eu queria que as pessoas sentissem a trilha e que a atmosfera fosse pesada e desse um sentimento de pânico e incerteza sobre as coisas. Você não está confiante. E então você termina o jogo, você se sente recompensado e feliz", explica Tanaka ao 1up. "O tema de encerramento é a música mais alegre de todo o jogo. Mas senti que começar um o jogo assim deixaria as pessoas um pouco desanimadas, então foi por isso que fiz a música inicial um tema heroico", completa, mencionando a memorável faixa de Brinstar que simboliza *Metroid*.

Superado pelas sequências, o jogo de 1986 pode ser apreciado de várias formas. Dá para habilitá-lo após finalizar *Metroid Fusion*, conectando o GBA no GameCube com *Metroid Prime*. O *Metroid* original também é destrancável no remake *Metroid: Zero Mission* e, mesmo assim, o jogo ganhou um cartucho para GBA como parte da Classic NES Series. Nas lojas virtuais, *Metroid* está à venda no Virtual Console de Wii, 3DS e Wii U.

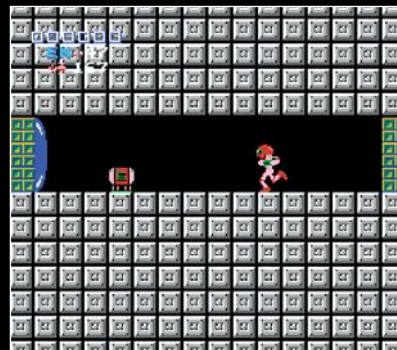
QUESTÃO DE TEMPO

Metroid apresenta cinco desfechos diferentes que variam de acordo com o tempo que o jogador leva para concluir o jogo. Para fazer o famoso final em que Samus aparece de biquíni, antes de completar *Metroid* em um período inferior a uma hora, é necessário que a aventura seja finalizada pelo menos uma vez. Embora hoje Samus seja hoje conhecida como uma loira, curiosamente o cabelo da heroína parece puxar mais para o castanho quando ela mostra seu rosto.

1 Menos de uma hora • 2 Entre uma e três horas
3 Entre três e cinco horas • 4 Entre cinco e dez horas
5 Mais de dez horas

O combate final com a Mother Brain é o ápice do jogo

Duas fileiras de blocos são falsas nessa armadilha traiçoeira

Metroid chegou a ganhar um relançamento com esta capa amarela nos EUA. A mesma embalagem com texto em português foi usada pela Playtronic no lançamento oficial do cartucho no Brasil

METROID: ZERO MISSION

- **Ano:** 2004
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Nintendo R&D1
- **Plataforma de origem:** Game Boy Advance
- **Versão:** Wii U (Virtual Console)

Com todas as melhorias promovidas pelas sequências bidimensionais *Super Metroid* (1994) e *Metroid Fusion* (2002), o primeiro jogo ficou bastante defasado em todos os aspectos. Então por que não tirar proveito disso para recontar a aventura original? Assim, foi lançado em 2004 para o portátil Game Boy Advance o extraordinário remake *Metroid: Zero Mission*, que teve a direção de Yoshio Sakamoto.

O Kraid mirrado do jogo original virou um monstro gigantesco em *Zero Mission*

Utilizando a engine de *Metroid Fusion*, a releitura aprimora o jogo do NES de maneira substancial. Samus dispõe de um mapa que mostra os corredores, as cores das portas e os pontos com itens importantes a serem coletados. Agora também há salas de save e salas para baixar o mapa da região. Ao entrar como Morph Ball em uma estátua Chozo, o jogo revela no mapa o destino para o qual Samus deve seguir de uma forma que não desestimula a exploração. Pelo contrário, ela incentiva a investigação, exibindo o ponto fora do mapa.

Isso limita um pouco a liberdade que havia no jogo do NES, mas oferece idas e vindas instigantes entre as diferentes regiões de Zebes que, além de todas as zonas da aventura 8-bit, ainda possui as áreas de Crateria, presente em *Super Metroid*, e Chozodia, totalmente inédita. Samus também conta com habilidades novas, como o Charge Beam, para tiros carregados, e a Power Grip, que permite agarrar nas bordas nas superfícies. Felizmente, a Wave Beam não substitui a Ice Beam como no original, e as propriedades de ambas são mantidas. Samus agora atira nas diagonais, agachada e até para baixo no meio de um pulo. Os canhões que atiram a Morph Ball, devastando uma fileira de blocos e atropelando os inimigos, são outra novidade interessante do remake.

Além de contar com belas cutscenes, as batalhas com Kraid e Ridley, que aumentaram bastante de tamanho, foram reformuladas, obrigando o uso de mais estratégia para derrotá-los. Há ainda subchefes novos.

O trabalho gráfico é primoroso, pois deu nova vida aos inimigos e deixou a animação de Samus excelente. Os compositores de *Super Metroid*, Kenji Yamamoto e Minako Hamano, arranjaram a trilha magnificamente.

O remake acrescentou novos enigmas na aventura

A animação de Samus sem armadura ainda é algo para se impressionar

Se *Zero Mission* acabasse como no NES já seria fantástico, mas o remake vai além, com um complemento inexistente na aventura original.

Após vencer a Mother Brain, Samus foi atacada pelos piratas espaciais e perde sua armadura, ficando apenas com uma pistola de emergência capaz de paralisar os rivais. Nessas condições, ela é obrigada a se infiltrar na Space Pirate Mother Ship em uma parte que incorpora elementos furtivos: ao ser percebida pelos inimigos, soa o alarme e ela deve se esconder em pontos estratégicos, embora os piratas especiais não sejam os seres mais inteligentes da galáxia. A animação do sprite da Samus na chamada Zero Suit, que inspiraria a versão poligonal dessa vestimenta em jogos recentes da série *Super Smash Bros.*, é genial. O adendo também apresenta um trecho inesquecível em uma batalha que resgata lembranças do passado de Samus e sua relação com os Chozo. Algumas estátuas ofereciam power-ups que, apesar de permitirem destruir blocos específicos no cenário, não eram reconhecidos pela armadura. Após o combate, Samus recupera a armadura, com esses e todos poderes que têm direito.

Por tudo isso, *Metroid: Zero Mission*, que foi relançado no Virtual Console do Wii U, é a melhor forma de aproveitar a aventura original. O remake é de 2004 e, desde então, nunca mais existiu um jogo puramente 2D na série, mesmo com o preto e branco *Metroid II: Return of Samus* do Game Boy implorando para receber um tratamento semelhante...

DEZ FINAIS MARCANTES
DOS JOGOS DE AÇÃO LATERAL

Castlevania II: Simon's Quest

Há três possibilidades distintas de conclusão, cada uma levemente diferente da outra. No desfecho mais completo (alcançado após concluir o jogo em menos de oito horas), Simon Belmont visita a tumba do derrotado Drácula e enfim aproveita a merecida paz. No entanto, o vilão mostra que não será tão fácil se livrar dele em uma cena extra.

Contra III: The Alien Wars

O título da Konami credita a paz selada pelos heróis graças ao jogador, chamando-o de campeão e tudo mais. Um álbum de fotos é exibido com várias passagens da dura jornada enquanto o protagonista viaja de helicóptero até a festa que o espera, lotada de gente e fogos de artificio. É ou não é uma conclusão um tanto quanto heroica?

Ghosts 'n Goblins

Para ver o verdadeiro desfecho, é preciso jogar a aventura inteira duas vezes (a primeira não passa de uma ilusão criada por Satan, segundo o próprio jogo). Tudo o que se espera era uma conclusão equivalente ao enorme desafio, mas o que aparece é um texto curto com engrish – "This story is happy end" (literalmente "Essa história é final feliz") – e a instrução para começar de novo, sem qualquer recompensa. É um encerramento memorável pelos motivos errados. Nunca vamos perdoar.

Psycho Soldier

Apesar de ter ficado conhecida ao aparecer na série *The King of Fighters*, Athena Asamiya estreou nesse jogo lançado para arcade em 1987. O título é um verdadeiro marco na indústria por ser um dos primeiros a contar com uma música cantada – a voz é da Kaori Shimizu. De quebra, o final possui um show da protagonista para comemorar a vitória contra o mal.

Out of This World

Os experimentos de Lester o levam a um mundo desconhecido. O cientista se torna prisioneiro, mas é ajudado por Buddy, um dos alienígenas. No topo de uma torre, eles fogem em um pterodáctilo, quando então... "The End". O final abrupto lança um mar de dúvidas. A resposta viria em *Heart of the Alien*, ainda que sem o envolvimento do criador original, Eric Chahi.

Friday the 13th

O jogo do lendário vilão do cinema ficou mais famoso por ser uma das obras mais confusas e quebradas da história dos games. Quando se descobre como vencer o desafio, entram os dizeres na tela: "Você finalmente conseguiu derrotar Jason. Mas será que ele está realmente morto? Não iremos contar! Fim". E não sabemos até hoje – outro desfecho notável, mas negativamente.

YOU HAVE FINALLY MANAGED
TO DEFEAT JASON ...
BUT IS HE REALLY DEAD ?
WE'RE NOT TELLING !!
END..

ActRaiser

Poucos jogos trazem um sentimento de dever cumprido tão grande quanto *ActRaiser*. Terminar a aventura implica em restaurar a paz em todas as regiões visitadas pelo herói. O anjo que ajudou o protagonista durante a jornada o leva para uma turnê por todos esses locais, contando como cada um deles superou as dificuldades e agora consegue viver sem ajuda divina.

Earthworm Jim 2

Se no final do primeiro jogo o interesse amoroso de Jim, a Princesa What's Her Name, era esmagada por uma vaca que caía do céu, os produtores do título maluco só pioraram as coisas na sequência. Não contente em revelar que a musa na verdade era o amado bovino disfarçado, tanto o vilão Psy-Crow quanto o herói minhoca também se revelam ser vacas! O porquê da fascinação com o animal não é revelado nessa bizarra conclusão. É um mistério.

Jazz Jackrabbit

Idealizado pelo então novato Cliff Bleszinski (criador de *Gears of War*), a aventura termina com o herói precisando de uma ajudinha da musa Carrotus para não pôr tudo a perder. No entanto, o vilão Devan Shell deixa claro em uma rápida aparição que estaria de volta para atazanar Jazz e sua amada.

Shadow Dancer: The Secret of Shinobi

Quando um culto de ninjas toma conta de uma Nova York ambientada em 1997, é preciso que Hayate e o cão Yamato salvem o local. Vencer as cinco fases dá como recompensa a bela representação pixelada da cidade, o que em 1990 era um excelente negócio se compararmos aos finais decepcionantes que infestavam os jogos na época.

NINJA 外伝 GAIDEN

Cutscenes com sprites e desafio brutal na trilogia que mostrou a arte ninja

Por Alexei Barros

Se hoje a história é um dos principais elementos de um jogo, *Ninja Gaiden* tem um papel importante nessa evolução. Com uma apresentação cinematográfica à frente de seu tempo, a série aproveitou a ascensão dos ninjas nos anos 80 para trazer aventuras frenéticas e com uma dificuldade simplesmente desesperadora. Acompanhe o que motivou a Tecmo a lançar essa trilogia que é uma das marcas mais icônicas da longa carreira do NES.

NINJA GAIDEN

O caminho mais comum para uma companhia japonesa na década de 80 era fazer um arcade e depois produzir uma adaptação doméstica com qualidade gráfica reduzida. A Tecmo adotou um caminho diferente com *Ninja Gaiden*, como revela Masato Kato, que trabalhou na parte gráfica do primeiro jogo para NES: "Naquele período, os ninjas estavam ficando muito populares nos EUA. O presidente nos chamou em sua sala e pediu que criássemos e desenvolvêssemos um jogo de ninja para NES, enquanto outra equipe fazia separadamente o *Ninja Gaiden* para arcade", conta à Retro Gamer #92. "Ambos foram feitos lado a lado no mesmo andar, ao mesmo tempo. No entanto, compartilhávamos apenas o mesmo título", completa em entrevista ao site Hardcore Gaming 101.

Inspirado em *Double Dragon*, *Ninja Gaiden* para arcade é um beat 'em up com profundidade de campo que nada tem a ver com o jogo para o console da Nintendo. Contrariando as tendências, *Ninja Gaiden* para NES ficou mais famoso. O principal responsável por isso é o diretor do projeto, Hideo Yoshizawa. Foi dele a ideia de criar um jogo de ação com uma história densa apresentada por cutscenes que ficaram conhecidas por "Tecmo Theater". Os diálogos escritos pelo próprio Yoshizawa dão um tom cinematográfico mais envolvente do que a trama no manual, como acontecia na época dos 8-bit. "Atualmente, acho que isso é algo que as pessoas dão como certo em um jogo. Mas eu pensava que colocando aquelas cenas de animação ficaria muito divertido", diz Hideo Yoshizawa ao site Polygon.

Lançado originalmente como *Ninja Ryukenden* no Japão em 1988, *Ninja Gaiden* chegou às prateleiras nos EUA em 1989 e ainda teve uma publicação em 1991 na Europa, onde o jogo saiu com o nome *Shadow Warriors*. É interessante notar como cada região tinha uma percepção diferente dos ninjas. "Nos EUA, as pessoas veem os ninjas como uma espécie de super-herói moderno. Mas no Japão, eles são figuras históricas associadas ao período Edo",

外伝

- **Ano:** 1988 (Japão), 1989 (EUA) e 1991 (Europa)
- **Publicação:** Tecmo
- **Desenvolvimento:** Tecmo
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versões:** PC Engine, Wii (Virtual Console), Wii U (Virtual Console), 3DS (Virtual Console) e celular

Um momento raro do jogo em que não há inimigos na tela

A cena na abertura mostra o pai de Ryu em combate

É por cenas como esta que *Ninja Gaiden* é um espetáculo 8-bit

Subir nas colunas nem sempre é uma boa escolha a se fazer

Perto dos outros, o primeiro chefe do jogo é moleza

Com Irene como refém, Ryu é obrigado a entregar a estátua

diz Yoshizawa. Nesse caso, prevaleceu o gosto americano de colocar um ninja nos tempos atuais. O primeiro conceito era que o protagonista fosse futurista. "Originalmente, estávamos pensando que Ryu seria equipado com vários sensores e um pequeno monitor em seu capacete, e ele poderia averiguar e confirmar o que havia ao redor dele. Essa era nossa ideia original", revela Kato à Retro Gamer.

Creditado como Sakurazaki, Hideo Yoshizawa, criador de *Ninja Gaiden* e diretor dos dois primeiros jogos da série, saiu da Tecmo em 1992 para trabalhar na Namco. Na nova casa, ele dirigiu *Klonoa: Door to Phantomile* para PlayStation (Reprodução/Polygon)

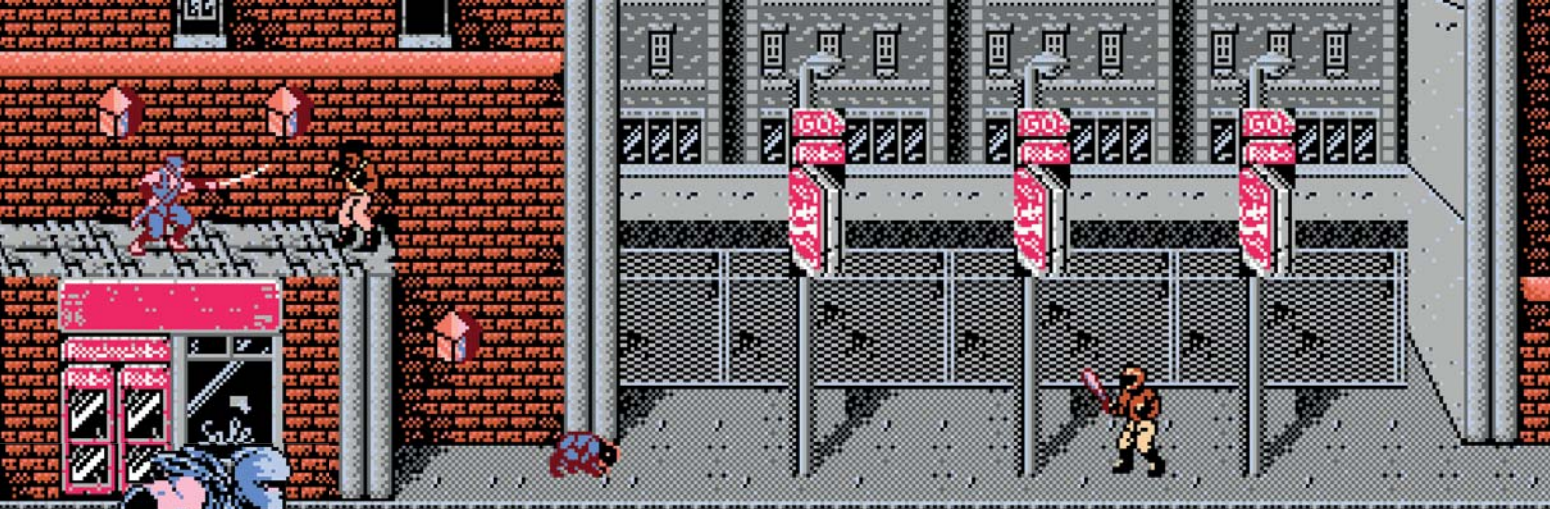
Ninja moderno

Ken, o pai de Ryu, é morto em um duelo. Um dia depois, Ryu encontra uma carta na sala de seu pai. A carta diz que se Ken não retornar ele deve pegar a Sword Dragon da família Hayabusa e procurar pelo arqueólogo Walter Smith na América.

Chegando lá, Ryu se encontra com uma mulher que o mantém preso e fala para ele fugir com uma pequena estátua. Eventualmente, o ninja consegue achar Walter Smith: ele e Ken estavam em uma expedição nas ruínas da Amazônia, onde encontraram uma estátua. Segundo Smith, a estátua demoníaca possuía poder suficiente para destruir uma nação inteira.

Um demônio veio para a Terra e provocou muitas mortes até que Shinobi apareceu e derrotou o ser malévolo. Com o poder do dragão, Shinobi combateu todos os feitiços do demônio. Apesar de ter sido derrotado, o demônio não morreu. Shinobi confinou o poder do demônio nas estátuas Light e Shadow e depositou o corpo dele no templo. A estátua que estava na posse de Ryu deveria ser a Shadow. Inesperadamente, surge um ninja que rouba a estátua. Ryu a recupera, mas encontra Smith à beira da morte, dizendo que a estátua Light foi roubada. Cada uma das estátuas era guardada por Ken e Walter. O demônio ficou adormecido por 700 anos e começava a despertar. Antes de morrer, Smith pede que Ryu detenha a ameaça. Porém, Ryu é rendido por homens armados. Na sala de interrogação, Foster, da CIA Special Auxiliary Unit, diz ao ninja que Smith foi quem descobriu as ruínas de um templo construído na Amazônia mais de dois mil anos atrás. Era Foster que estudava o local, mas ele protegeu os destroços e desde então ninguém chegou perto.

Mais tarde, um homem chamado Guardia de Mieux, vulgo Jaquio, entrou e assumiu o controle do lugar. De acordo com os registros, a fortaleza

Masato Kato, que trabalhou em diversas funções na série e dirigiu *Ninja Gaiden III*, aparecendo nos créditos como Runmaru ou Runmal, seguiu para a Squaresoft. Lá, ele fez a história de *Chrono Trigger*, escreveu o script de *Xenogears* e foi o escritor do roteiro e diretor de *Chrono Cross*. Freelancer desde 2002, Kato foi o autor da trama de *Ninja Gaiden 3*, já na era moderna da série (Reprodução/Polygon)

foi erguida para aprisionar o corpo do demônio. Se alguém trouxer o demônio de volta à vida, essa pessoa ganhará poderes que permitirão dominar o mundo. Foster ordena que Ryu recupere a estátua e promete que ele será recompensado. Ao se deparar com Jaquio, o vilão pede a estátua. A mulher que havia se encontrado com ele foi feita refém e Ryu não tem outra saída senão dar a estátua.

Ryu cai em uma armadilha e a moça é levada para ser sacrificada. Jaquio diz que o renascimento, que acontece a cada 700 anos, ocorreria naquela noite e o mundo seria dele. O ninja detém o vilão Malth, que faz uma revelação: Ken está vivo. O pai de Ryu se transformou em um mascarado que pensava em matá-lo.

Ryu percebe que seu pai estava sendo controlado por uma imagem malévola. Depois de destruí-la, Jaquio emite um projétil e Ken se põe na frente do filho, protegendo-o do ataque. O ninja parte então para o confronto com Jaquio. O pai de Ryu morre em seus braços, falando para ele fugir do templo com a mulher, que aparece salva. Antes disso, porém, o demônio é despertado para o último embate, e Ryu o derrota. A moça, que estava a mando de Foster, recebe a ordem de matar Ryu e roubar as estátuas. Em vez disso, Ryu beija a mulher e enfim descobre seu nome: Irene Lew.

Sorrateiramente, a estátua é levada embora por um ninja traiçoeiro

Depois de saltar de paraquedas, Ryu parte para o tudo ou nada

Ryu não pode subir nos carrinhos para tentar fugir das águias

PARALELO OU PRINCIPAL?

A palavra "Gaiden" é usada no Japão para designar obras que são histórias paralelas da linha principal de uma determinada saga. *Fire Emblem Gaiden* (Famicom, 1992), *Resident Evil Gaiden* (Game Boy Color, 2002) e *Seiken Densetsu ~Final Fantasy Gaiden~* (título original japonês de *Final Fantasy Adventure* para Game Boy, 1991) são alguns exemplos. No entanto, esse não é o caso de *Ninja Gaiden*. Por sinal, o nome da série é diferente no Japão: *Ninja Ryukenden*. Qual o motivo para isso? "Acho que porque simplesmente soava bacana em inglês. Se tivéssemos traduzido o título original, seria '*A Lenda da Espada do Dragão*'. Achamos que era longo demais e não soava bem de jeito nenhum", explica Masato Kato à Retro Gamer. Desde *Ninja Gaiden* para Xbox, esse nome também vem sendo adotado nos lançamentos japoneses da série.

Inspiração nos vampiros

"O sr. Yoshizawa jogou e estudou um monte de *Mario*", diz Kato à Retro Gamer. Apesar da afirmação, *Ninja Gaiden* tem muito pouco de *Super Mario Bros.* Diferentemente do encanador que corre com o pressionar de um botão, o caminhar de Ryu Hayabusa é rápido por padrão. Com isso, um botão é usado para o pulo e o outro para o ataque da espada. O ninja também conta com os poderes da chamada Força Espiritual. Cada uma das habilidades depende da coleta de um item específico e do contador da Força Espiritual ter pontos suficientes para desferir o golpe – quebrando postes no cenário, é possível pegar itens que abastecem esse poder mágico.

Apertando o direcional para cima e o botão de ataque, o ninja pode atirar shurikens com a Throwing Star; arremessar shurikens maiores que voltam para ele como um bumerangue com a Windmill Throwing Star; e emitir um poderoso ataque de bolas de fogo com a Art of the Fire Wheel. Com o Jump & Slash, o comando de pulo mais o botão da espadada permite a Ryu dar uma cambalhota no ar – um ataque eficiente contra os chefes. Ryu encontra ainda itens para aumentar a pontuação, congelar os inimigos temporariamente, recuperar parte da energia, vida extra, além do Invincible Fire Wheel, círculo de fogo que se forma em volta dele, garantindo invencibilidade por período limitado.

A forma de administrar o uso desses poderes influi diretamente no desafio que virá pela frente. "Nós desenvolvemos o jogo com a intenção de que o jogador devesse usar os itens logo após tê-los coletado e, se ele fizesse isso, o jogo não seria tão difícil porque os itens foram feitos para ajudar a combater os inimigos certos", explica Yoshizawa ao Polygon. "Mas há jogadores que não usam os itens imediatamente e querem salvá-los para o final. Depois que o jogo foi lançado, percebemos que dessa forma você praticamente não pode vencer. O jogo fica bastante difícil."

Ninja Gaiden lembra mais *Castlevania* do que qualquer outra coisa. Os itens são encontrados em elementos destrutíveis do cenário, assim como os corações nos candelabros na série da Konami – até o ataque especial é feito com o mesmo comando. A influência fica mais evidente pela maneira com que o jogo exibe a saúde do personagem e a energia do chefe desde o início da fase, apesar de o confronto sempre acontecer no término do estágio.

O herói não sobe escadas na diagonal, mas é muito mais ágil que o caçador de vampiros. Ele pode se dependurar na parede e pular na direção contrária para ganhar altura. No caso de duas paredes paralelas, é possível escalar em ziguezague. Na falta de uma escada convencional que permita subir normalmente, é preciso usar uma manobra trabalhosa: pular na mesma direção da parede para subir aos poucos com pequenos pulos. "Todos estávamos intrigados com o que podíamos criar para fazer o melhor uso dos extraordinários movimentos ninja. Pensamos que se Ryu apenas tivesse de atacar inimigos, não seria necessário que ele fosse um ninja", explica Kato à Retro Gamer. O design de cenários oferece uma boa variedade de desafios ao longo do jogo com progressão da esquerda para a direita e vice-versa.

O arsenal de poderes não é páreo para os impiedosos e incansáveis exércitos de monstros que vão de encontro a Ryu. Além dos inimigos que aparecem pelo caminho, seja com armas brancas ou de fogo, surgem oponentes por trás, obrigando

Como muitos jogos da geração 8-bit, é possível notar uma certa influência de *Alien* no design do chefão final

***Renzhe Longjianzhuan* é o remake de *Ninja Gaiden* que foi lançado apenas na China**

"Não sei se posso dizer que essa é uma influência, mas o penteado da Irene no primeiro jogo se parece muito com o cabelo da Rachael no filme *Blade Runner*", revela Masato Kato à Retro Gamer. "Sempre que eu vejo, não consigo deixar de rir"

NINJA RYUKENDEN -G.S.M. TECMO 1-

A partir do final dos anos 80, a Pony Canyon passou a publicar uma grande variedade de álbuns de game music no Japão. São CDs que eternizam a parte musical de um período de ouro dos arcades e dos consoles domésticos. Várias produtoras entraram nessa onda, como Taito, Sega e Capcom. A Tecmo também estava entre essas empresas, com o álbum *Ninja Ryukenden -G.S.M. Tecmo 1-*, publicado em CD e K7 em fevereiro de 1989. Esse lançamento contém as trilhas originais de *Ninja Gaiden* nas versões para NES e arcade, além de um medley de quase sete minutos arranjado por Kimitaka Matsumae, tecladista da S.S.T. Band, antiga banda da Sega. Apesar de o nome do álbum sugerir uma série de lançamentos, esse foi o único volume da série G.S.M. (Game Sound Music) publicado pela Pony Canyon com jogos da Tecmo.

O PC Engine teve apenas o primeiro jogo da série. Em alguns aspectos, a adaptação é pior do que o título original

atenção para todas as direções. Muitas fases são infestadas de águias e morcegos que voam em trajetórias errantes, o que provoca uma frustração completa. O ressurgimento dos rivais também não perdoa: basta voltar um pouco no cenário para um inimigo derrotado ressuscitar. As vidas são limitadas e os poderes se perdem ao final de cada um dos seis atos. Pelo menos a energia do herói é restabelecida depois de passar pelo chefe e, ao acabar todas as vidas, o jogador volta para o começo do ato. O jogo tem ainda tempo limitado e não há margem para explorações minuciosas. "A dificuldade do jogo era muito alta até mesmo para o time de produção. Durante o processo de depuração de bugs, os integrantes da equipe estavam basicamente chorando enquanto tentavam avançar no jogo", conta Kato ao Polygon.

O momento que melhor sintetiza a frustração é a sequência das três batalhas finais. Detalhe: ao término de cada combate, a saúde de Ryu não é recuperada. A maior crueldade é que se o herói morrer nessa etapa, ele retorna não para a primeira luta – o que já seria um pequeno castigo –, mas para o início do ato. Não era para ser assim. "Isso aconteceu acidentalmente. No entanto, não chegou a ser corrigido. Eles pensaram algo como: 'ei, isso não é uma má ideia' (risos)", lembra Kato ao HG 101. A consolação é que se o jogador vencer um dos três combates, não é necessário enfrentar de novo o chefe vencido – o jogo vai para a próxima luta.

Todo o capricho que se nota nas cutscenes não se aplica aos gráficos da parte jogável. Os sprites do protagonista e dos inimigos são relativamente pequenos – com exceção do imponente chefe final –, e os cenários são confusos. A fase 4-1, no pântano, é um lugar de difícil visualização com vegetações ao fundo. Embora os ambientes não sejam muito marcantes, há uma grande variedade, como o ambiente urbano na 1-1, o lago na 3-1 ou a caverna na 4-2.

Ora acompanhando os combates frenéticos, ora sonorizando os momentos dramáticos das cutscenes, as músicas apresentam linhas melódicas criativas. As faixas são variadas e mantêm um bom nível durante a aventura, ainda que alguns temas se repitam. "Eu trabalhei pesado para ter certeza de que seria um dos primeiros jogos para Famicom que tivesse rufar de tambores na trilha", conta o compositor Keiji Yamagishi ao Polygon.

Deveria ser melhor

Depois do lançamento de *Ninja Gaiden III*, a Hudson publicou, apenas no Japão, a adaptação do capítulo original para o PC Engine em 1992. O visual foi todo retrabalhado, mas o efeito de paralaxe do cenário é asqueroso: o fundo se move aos trancos e barrancos, em uma velocidade maior do que o plano da ação – deveria ser mais lento. Entre outras mudanças, a arma secundária não é perdida após o término de um ato. A versão para NES de *Ninja Gaiden* pode ser encontrada no Virtual Console de Wii, Wii U e 3DS, ao passo que a adaptação do PC Engine está à venda no Virtual Consoles japonês do Wii.

Ninja Gaiden também chegou a ganhar duas versões para celular. A primeira, foi lançada em 2004 em formato episódico, com modificações no design dos cenários e controles péssimos. A outra veio em 2010, em um remake licenciado que saiu na China com visual refeito e sprites maiores.

O incansável vilão Jaquio assume várias formas no jogo

O jogador precisa compensar o curto alcance do golpe de espada com movimentos ágeis

NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS

Enquanto *Ninja Gaiden* para arcade se perdeu no tempo, o jogo para NES gerou uma sequência, que manteve as principais características da obra original. Intitulada *Ninja Ryukenden II: Ankoku no Jashin Ken* no Japão, a continuação saiu nos EUA em 1990 como *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*. Na Europa, os lançamentos costumavam acontecer anos depois dos outros mercados, mas o jogo da Tecmo exagerou na dose. A sequência aportou no Velho Continente apenas em 1994, no meio da geração 16-bit, com o nome *Shadow Warriors II: The Dark Sword of Chaos*.

Embora Hideo Yoshizawa continuasse na direção de jogo, a trama dessa vez ficou a cargo de Masato Kato. “Quando estava desenhando os gráficos da história, eu constantemente me queixava sobre o enredo, e ele enfim disse: ‘Se você vai ficar reclamando toda hora, escreva você mesmo!’ Então eu escrevi os diálogos da sequência”, conta Kato ao HG 101 como encheu a paciência de Yoshizawa.

Ninja Gaiden II é uma continuação direta da história e se passa um ano após os acontecimentos do predecessor. Na introdução, um ser malévolo é informado por um de seus subalternos que Jaquio foi derrotado. O vilão apenas diz que quando o Gate of Darkness se abrir, todos os homens deveriam se prostrar diante dele e reconhecê-lo como novo mestre. Ashtar é o seu nome.

- **Ano:** 1990 (Japão e EUA) e 1994 (Europa)
- **Publicação:** Tecmo
- **Desenvolvimento:** Tecmo
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versões:** PC, Amiga, Wii (Virtual Console) e 3DS (Virtual Console)

A seleção de cores da continuação é muito mais apropriada

O Tecmo Theater atinge seu ápice na sequência

Após enfrentar criminosos, Ryu se encontra com um homem que fala para Ryu ir à Tower of Lahja salvar Irene – ela estava novamente em perigo. Sem se identificar, esse sujeito atira em um monstro que quase ataca o ninja. No caminho, Ryu se vê em uma emboscada da tribo chefiada por Ashtar do mundo do Chaos. Ryu consegue se encontrar com Irene na Tower of Lahja, mas Ashtar surge e, de sua espada, desfere uma rajada de energia em Ryu. Antes que o ninja fosse morto, o homem que ordenou a missão a Ryu, dá um tiro em Ashtar e fala para ele se render e dar a espada. Se ele quiser a poderosa espada, terá de seguir o vilão no Maze of Darkness. Ashtar se teletransporta e foge com Irene.

A espada em questão é a Sword of Chaos, construída com o osso de um demônio, da mesma forma que a espada de Ryu, a Dragon Sword, supostamente seria feita de um dente de dragão. Quem conta isso para Ryu é o sujeito que havia passado a missão no começo do jogo. Ele se apresenta como Robert, da Special Intelligence US Army, e fala que Ashtar deve ser contido a qualquer custo antes que a espada alcançasse todo o poder. Ryu deve seguir ao labirinto subterrâneo para impedir o vilão.

Ryu se depara com Ashtar, que solta Irene, mas usa a Sword of Chaos para golpeá-la pelas costas. Robert aparece e recebe uma rajada de energia da Sword of Chaos. O herói finalmente trava um embate com o vilão. Depois de derrotado, Ashtar avisa que as forças da escuridão em breve serão despertadas e ninguém

A luminosidade do raio é a única chance de ver o cenário

poderá pará-las. Irene diz a Ryu que há um altar que precisa ser destruído. O herói pede que Robert cuide de Irene e fuja dali. Porém, Irene é mais uma vez sequestrada por uma entidade maligna e Robert alerta que a humanidade simplesmente acabará se o Gate of Darkness for aberto.

No altar, Ryu encontra Irene. O ser que havia sequestrado a moça era ninguém menos do que Jaquio, o vilão do primeiro jogo – Ashtar era apenas um fantoche. A batalha com ele serviu para despertar os antigos espíritos do maligno. A força vital de Irene será usada para conjurar os demônios, e a Sword of Chaos permitirá então abrir o Gate of Darkness.

O herói derrota Jaquio novamente e,

enquanto isso, o sangue de Jaquio toca a Sword of Chaos, que abre o Gate of Darkness. Jaquio mais uma vez volta à vida e se transforma em uma espécie de parede demoníaca. O inimigo não se dá por vencido e Ryu mais uma vez o derrota.

Mesmo com os clones para ajudar, a jornada é longa e desafiadora

A Sword of Chaos também é destruída, fechando novamente o Gate of Darkness. Ryu carrega Irene nos braços acreditando que ela está morta, mas a Dragon Sword se transforma em uma energia capaz de revivê-la. Irene se pergunta o que aconteceu e sente que sonhou por um longo período. O casal admira o pôr do Sol, confiante de que o mal foi extirpado de uma vez por todas.

O ninja que copiava

Nessa sequência, Ryu sobe e desce as paredes livremente, sem depender de uma escada. Ele também pode dar golpes de espada e desferir ataques especiais enquanto está pendurado na parede, o que não era possível no antecessor. Mesmo sabendo que há uma plataforma na tela de baixo, o ninja deve fazer a transição de telas pela escada, pois uma vida é perdida se ele cair normalmente.

Falando nos poderes, a novidade é o Fire Dragon Balls, que é parecido com o Art of the Fire Wheel, mas com as bolas de fogo emitidas para baixo e não para cima. A Throwing Star e a Windmill Throwing Star continuam, ao passo que o ataque giratório Jump & Slash foi excluído. O Invincible Fire Wheel, que era ativado automaticamente quando coletado, passou a ser um poder especial acionado, assim como os demais, com a combinação do direcional para cima e botão de golpe da espada.

O item Scroll of the Spirit of the Dragon aumenta o máximo de poder ninja acumulável e o bloco vermelho Ninja Power recupera o total de pontos dos ataques especiais de uma só vez. Os itens para bônus de pontuação, vida extra e para recuperar a saúde do herói prosseguem, mas o artefato que congelava os inimigos e parava o tempo foi descartado. Aliás, os itens agora são encontrados em esferas laranjas espalhadas pelo cenário. O maior atrativo de *Ninja Gaiden II* é o novo item laranja que adiciona até dois clones de Ryu.

O protagonista passa a ser acompanhado por duas sombras laranjas que replicam os seus movimentos. Por uma limitação técnica do NES, os sprites desses clones piscam alternadamente para poupar poder de processamento – uma saída inteligente encontrada pela Tecmo. Como essas cópias são invulneráveis e param no meio do ar quando o ninja pula de uma longa altura, é possível posicioná-las de modo que uma delas fique

Muitas vezes é melhor deixar de bater nas esferas laranja e só seguir em frente

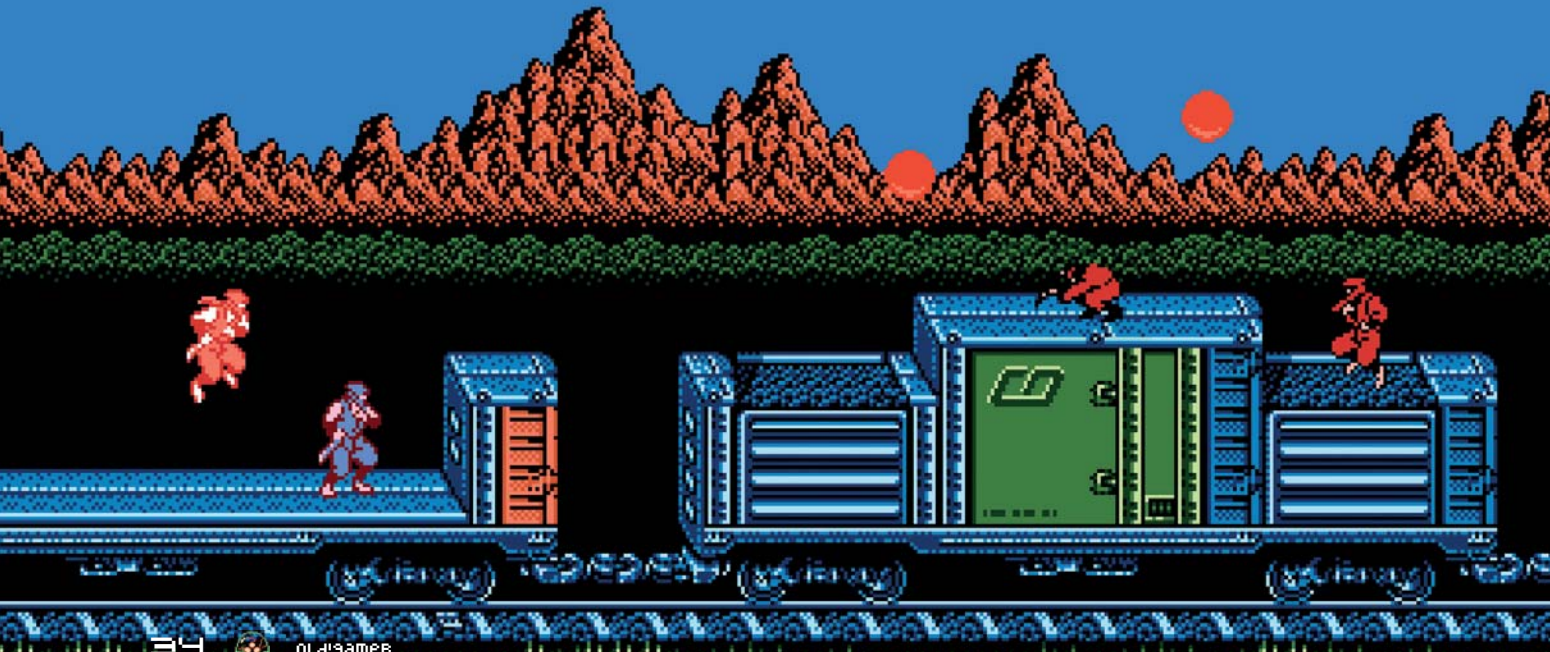
Por conta da limitação técnica do NES, os ninjas piscam alternadamente na tela

O caminho parecia mais fácil na cutscene

em uma posição estratégica para vencer facilmente alguns dos chefes do jogo. Os clones imitam os ataques especiais, então o uso da técnica é a forma mais eficiente de superar os desafios da sequência, que apresenta um nível de dificuldade mais tolerante que o original – felizmente, o ressurgimento dos inimigos não é tão impiedoso e frustrante como no primeiro jogo da série.

Os cenários exibem uma clara evolução artística da Tecmo, com uma seleção de cores muito mais apropriada que o predecessor. No fundo da primeira fase, as luzes dos prédios chegam até a piscar, dando impressão de que a aventura está acontecendo em uma cidade agitada, não que há um mero papel de parede atrás da ação. No estágio 2-1, o ninja segue por um trem em movimento, e no 4-1, o fogo consome grande parte do ambiente do local.

Há também a adição de novos elementos na mecânica de jogo. Na fase 2-2, o vento muda de direção para facilitar ou atrapalhar os pulos, algo que seria explorado anos depois na geração 16-bit, com *Donkey Kong Country 2* e *Super Turrican*. Já o estágio 3-1 se passa em um ambiente escuro em que só é possível ver a localização das plataformas quando o brilho dos raios ilumina o cenário. Se o jogador pausar nesse momento, pode ter o tempo que quiser para memorizar onde ficam as plataformas. O arcade *Strider* já havia feito algo parecido, com descargas de energia de geradores que clareavam o ambiente, mas o efeito de *Ninja Gaiden II* surpreendia para um jogo 8-bit. Na 4-2, ainda aparecem correntes de água que empurram o herói para os buracos.

A trilha sonora mais uma vez se aproveita de toda essa variedade e inspiração, com músicas muito mais alucinantes, como, por exemplo, o frenético tema da fase 2-2, que se repete em vários momentos no decorrer do jogo. O tom cinematográfico também é captado com maestria pelas composições, especialmente nas cenas com os vilões. Por tudo isso, *Ninja Gaiden II* é o jogo preferido não só da maioria dos fãs, mas do próprio Masato Kato. "Acho que oferece a melhor mistura de ação, história, trilha e equilíbrio geral da série", revela ao HG 101.

NINJA RYUKENDEN II ANKOKU NO JASHIN KEN

Ninja Ryukenden II - Ankoku no Jashin Ken é um álbum com um resultado muito mais interessante do que o único volume G.S.M. Tecmo relativo ao jogo original. Publicado em CD e K7 em abril de 1990, esse álbum traz dez versões arranjadas da trilha de *Ninja Gaiden II*. Com performances reais de teclado (tocado pelo próprio arranjador, Takashi Furukawa) e guitarra, as releituras apresentam timbres deliciosamente oitentistas. O tema dos créditos ganhou até uma versão cantada, com a voz de Remi Igarashi. Infelizmente, o terceiro jogo não chegou a ter um álbum correspondente como os dos primeiros títulos da série.

Nas versões para Amiga (foto) e PC, Ryu veste um uniforme laranja

Em momentos como este as cópias de Ryu são uma mão na roda

Inversão de cores

Ninja Gaiden II teve adaptações para os computadores PC e Amiga, sob os cuidados da desconhecida softhouse Manley & Associates Inc. e publicação da Gametek em 1991 – ou seja, antes mesmo do lançamento da edição do primeiro jogo para PC Engine, o que é um tanto bizarro. Na parte técnica, ambas as versões são relativamente parecidas. Apesar dos hardwares superiores, a taxa de quadros por segundo é mais lenta do que no NES. Os gráficos foram totalmente refeitos, só que sem o primor artístico da Tecmo, ganhando um aspecto mais genérico. Sabe se lá por qual motivo, o uniforme de Ryu Hayabusa é laranja e dos clones é azul, o inverso do normal. As músicas perderam o charme e não soam nada agradáveis nas duas edições. Para facilitar bastante as coisas, no PC é possível fazer até quick save. O original do NES, por sua vez, que ainda é a versão suprema do melhor jogo da série, pode ser encontrado normalmente no serviço Virtual Console de Wii e 3DS.

NINJA GAIDEN III: THE ANCIENT SHIP OF DOOM

Concluindo a trilogia 8-bit, *Ninja Ryukenden III: Yomi no Hakobune* foi lançado no Japão em 1991, mesmo ano em que o jogo correspondente, *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom*, aterrissou nos Estados Unidos. A Europa ficou sem ver o encerramento do arco de Ryu Hayabusa no NES – o que não surpreende, pois o console da Nintendo não chegou a ser um grande sucesso no Velho Continente, sempre dominado pelos computadores.

O manual do jogo traz um pequeno resumo dos acontecimentos dos predecessores e trata o terceiro capítulo como uma sequência imediata, algo que é um tanto controverso. "A saga continua com o conto final da batalha de nosso bravo herói", diz o texto no manual da versão americana. Na verdade, a intenção da equipe de desenvolvimento da Tecmo era outra. "O quê? O manual em inglês realmente diz isso? Isso é estranho. Os acontecimentos de *Ninja Gaiden III* se passam entre o primeiro e o segundo", esclarece Masato Kato ao HG 101. "*Ninja Gaiden II* acabava tão bem que, quando planejamos a sequência, perguntamos a nós mesmos: 'Como podemos continuar a partir daí?' Decidimos preencher a lacuna sobre a história de Foster, situada em um período anterior ao segundo jogo."

Esse fato explica por que a Dragon Sword, que se desfez virando energia no final de *Ninja Gaiden II* para ressuscitar Irene, volta na forma de espada para as mãos de Ryu como se nada tivesse acontecido. Com Hideo Yoshizawa na produção executiva, Masato Kato dirigiu a parte de ação, e a trama dessa vez ficou sob a responsabilidade de M. Akama, que adotou uma pegada diferente dos antecessores. "Os primeiros jogos mostraram um panorama similar ao mito de Cthulhu, então quisemos mudar dessa vez com um toque de ficção científica", conta Kato.

- **Ano:** 1991 (Japão e EUA)
- **Publicação:** Tecmo
- **Desenvolvimento:** Tecmo
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versões:** Atari Lynx, Wii (Virtual Console) e 3DS (Virtual Console)

Nos anos 90, as principais produtoras já faziam gráficos muito mais avançados

Presente no original japonês, a opção para passwords foi removida na versão americana

NInjas combinam com qualquer temática, incluindo ficção científica

Monstros horrendos tomaram conta do jogo

Mais robôs do que monstros

Irene Lew cai de um penhasco após ser perseguida por um ninja similar a Ryu. Ela é dada como morta em uma missão chamada Cardinal. O verdadeiro Ryu Hayabusa percebe que algo ou alguém usando o seu nome matou Irene. Para tentar desvendar o mistério, o ninja vai até o laboratório que ela estava investigando. O herói percebe que não se trata de um laboratório comum. De repente, surge um sujeito que quer que Ryu vá à fortaleza Castle Rock pois acredita que ele é o único capaz de cumprir essa missão e no local encontraria mais informações a respeito da Irene. Mesmo sem ter muitos detalhes, Ryu aceita o pedido. Chegando lá, Ryu vê uma projeção em vídeo de Foster, o agente da CIA do primeiro jogo, que diz não saber nada sobre Irene.

O ninja consegue achar o impostor e entra em combate com ele. O farsante assume que é o responsável pela morte de Irene e fala não poder dar fim a Ryu por ordem de Foster. Ele está preparado para enfrentar o herói no Castle Rock. Ryu se encontra novamente com o homem que havia dito para ele ir à fortaleza. Ele se identifica como Clancy e avisa que trabalhou no plano Biohazard com Foster, mas não pôde continuar porque ele secretamente criou um monstro chamado bio-noid – os bio-noids são super-humanos transformados com energial vital. Segundo Clancy, uma fonte interminável dessa energia vital está emanando de uma fenda nas ruínas do castelo. Foster o reconstruiu e estava fazendo experimentos no local. O impostor de Ryu que matou Irene é um bio-noid, e Foster está no controle desses seres. Clancy diz não ter poder para deter Foster e que Ryu é a última esperança.

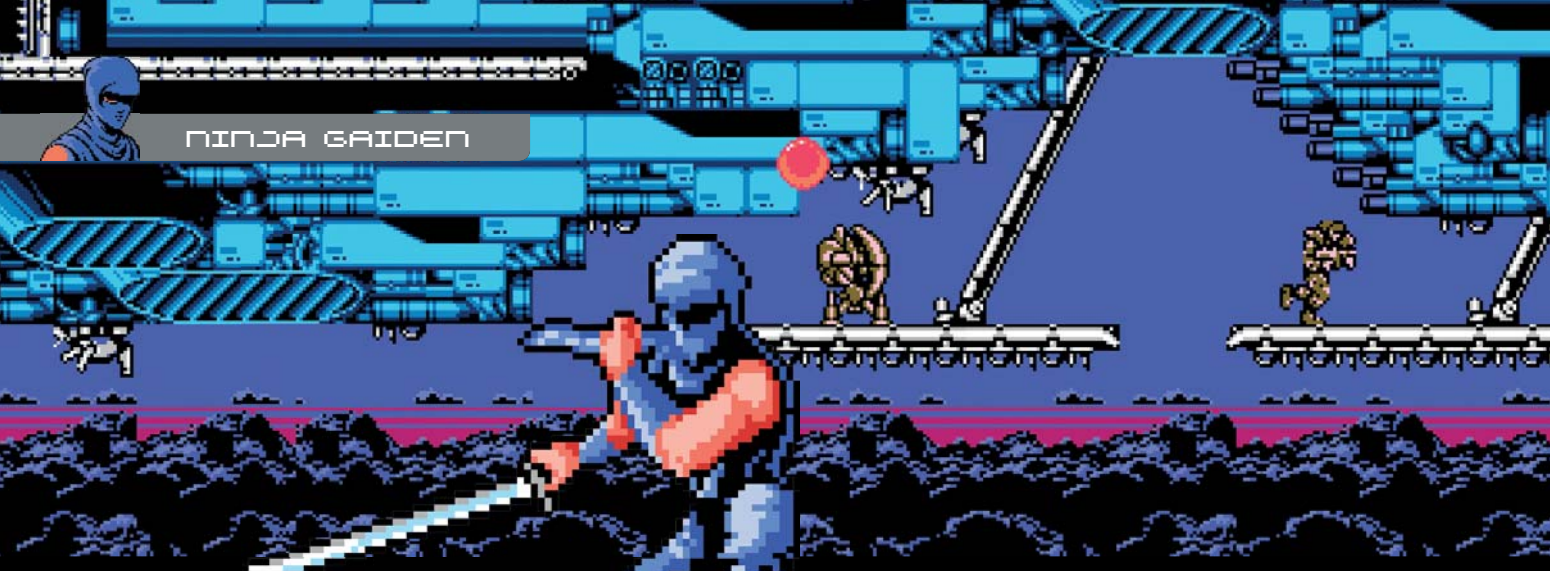
O herói vai até o Castle Rock e confronta Foster. Ele promete extrair o segredo do Clã do Dragão do corpo de Ryu para fazer um bio-noid superior. Irene, que todos julgavam morta, inesperadamente surge armada com uma metralhadora. Ela estava trabalhando com o exército quando descobriu o plano secreto de Foster. O impostor de Ryu Hayabusa sofre uma transformação, mas é vencido pelo verdadeiro ninja.

Ryu se encontra com Foster, mas Clancy aparece, avisando que usou o ninja para ter as ruínas de volta. Ryu fala para Irene fugir, enquanto vai atrás de Clancy, que escapou para o subespaço. Irene quer acompanhar Ryu, mas ele alerta que é necessário um poder especial para entrar lá e o próprio Foster ficou em pedaços. Depois, Ryu derrota seu impostor, dessa vez em definitivo. No subespaço, Ryu acha Clancy: ele diz que as ruínas são uma nave de guerra dimensional e que elas marcariam a criação de um novo mundo. O ninja entra na nave e vê Clancy com uma aparência monstruosa. O vilão quer dizimar a humanidade para começar um mundo novo e pede que Ryu se junte a ele. Ryu responde que nada justifica o que ele deseja. Após vencer Clancy em três lutas, o ninja consegue escapar da nave, que explode. Com a vitória assegurada, Ryu e Irene se dão por felizes e contemplam o nascer do Sol.

É notória o avanço nos gráficos em relação aos antecessores

No terceiro jogo, Ryu solta um grito a cada golpe desferido

Ryu é o ninja destemido que estrela a série

Um chefão não é chefão se não for desse tamanho

Dificuldade forçada

A técnica que acrescentava duas cópias que imitavam os movimentos de Ryu foi uma das melhores novidades de *Ninja Gaiden II*, adicionando uma camada extra de estratégia aos combates. Infelizmente, a Tecmo aboliu essa possibilidade no terceiro jogo da série. Por quê? "Porque era muito poderoso (risos)", responde Masato Kato ao HG101. "Havia conversas de que seria legal se houvesse mais de dois clones, mas mesmo os dois já eram difíceis de fazer com as especificações de hardware do Famicom. Então excluímos o 'Body Split' e buscamos outros atrativos diferentes e interessantes."

Entre essas novas habilidades, o protagonista é capaz de escalar o topo de uma parede facilmente. Inspirado no *Ninja Gaiden* para arcade, Ryu pode se esgueirar em canos e cipós – nessa posição, é possível usar apenas os ataques especiais.

Na adaptação para o fracassado Atari Lynx, Ryu Hayabusa virou praticamente uma pulga

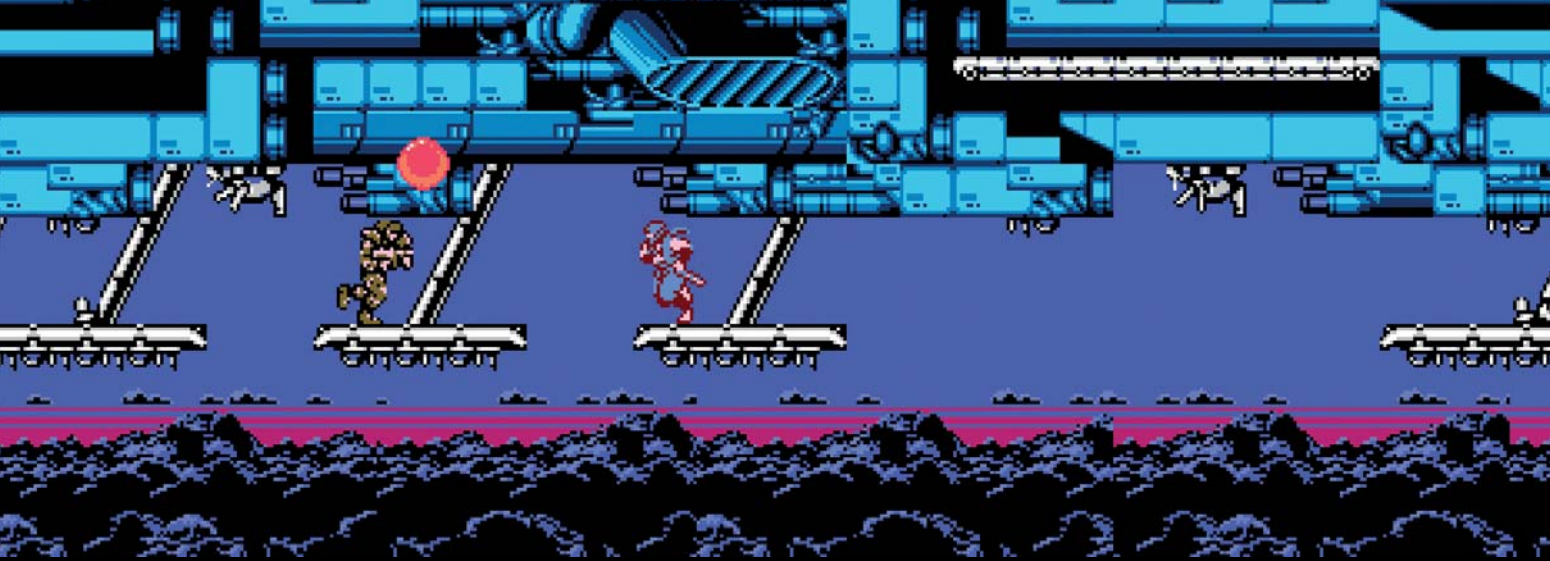
Se houver espaço acima do cano ou cipó, dá para andar e se equilibrar nele.

Além dos itens convencionais para vida extra, recuperar saúde e poder especial e aumentar o total possível de pontos acumuláveis do Ninja Power, há a novidade da Dragon Spirit Sword. Ao melhor estilo *Strider*, esse artefato aumenta o alcance dos golpes de espada, algo que ajuda muito a deter inimigos menores que vêm pelo chão ou pelo alto.

Em relação às armas especiais, o shuriken convencional foi descartado, mantendo apenas o Windmill Throwing. Os ataques de fogo seguem a linha do predecessor: Fire Dragon Balls, que atira bolas de fogo para baixo; Fire Wheel Art, que dispara bolas de fogo para cima; e Invincible Fire Wheel, a roda giratória de fogo para invencibilidade temporária. A única novidade é o Vacuum Wave Art, que desfere ataques poderosos acima e abaixo do personagem. Como as esferas que contêm os itens dessa vez revelam qual poder está dentro delas, não há o risco de pegar um ataque especial indesejado.

Ninja Gaiden III resolve uma das características mais irritantes dos antecessores que é o ressurgimento infinito dos inimigos, mas isso não ameniza o desafio, já que o limite de tempo não dá trégua. A Tecmo queria que o terceiro título ficasse mais fácil. "*Ninja Ryukenden* e *Ninja Ryukenden II* possuem a reputação de serem ultra difíceis. Com *Ninja Ryukenden III*, quisemos mudar o máximo possível para criar um jogo que um jogador normal pudesse gostar", explica Masato Kato. De fato, a versão japonesa tinha até password, que acabou sendo removido da edição americana. "Acho que os jogos difíceis eram populares entre os jogadores americanos, então a produtora disse: 'faça mais difícil!' É por isso que a versão do NES mudou", revela. Somado a isso, o jogo americano atinge o máximo do nível de dificuldade da trilogia com o número de continues limitado para cinco e inimigos que causam mais dano no protagonista.

Ninja Gaiden III está um passo à frente dos gráficos do predecessor,

Transformações são uma constante em *Ninja Gaiden III*

e os fundos detalhados com efeitos de paralaxe mostram um capricho condizente com a evolução gráfica dos jogos do NES no início dos anos 90. Com isso, a aventura aumenta a variedade de situações. A fase 3-2B traz correntes de água que, como em *Ninja Gaiden II*, empurram o ninja para direções indesejadas. O deserto da fase 2-1A remete imediatamente a *Super Mario Bros. 2* pela areia movediça, ao passo que a 4-1A traz plataformas em trilhos ao melhor estilo *Super Mario Bros. 3*. O estágio 2-2C é uma novidade na série, com rolagem vertical automática, forçando o jogador a subir de plataforma antes que a lava o alcance. E também não podiam faltar piso escorregadio e espinhos retráteis. Como de praxe, as músicas pontuam muito bem todos esses momentos de ação e, apesar da mudança de temática para ficção científica, a trilha sonora se mantém com a mesma pegada dos jogos anteriores.

Ninjas realmente não têm medo de altura

Quanta diferença com a floresta confusa do jogo original...

O ataque do lince

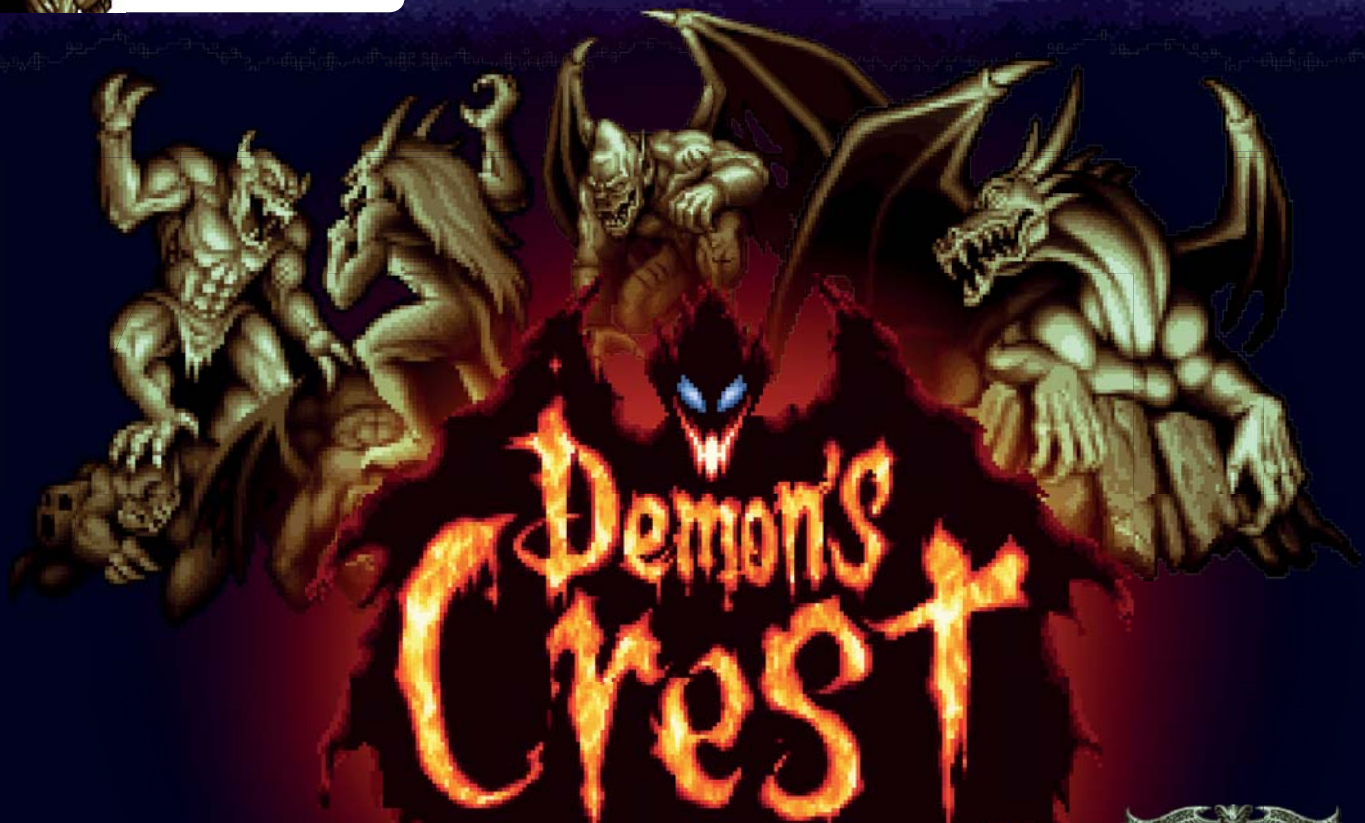
O fracassado portátil Atari Lynx teve uma versão de *Ninja Gaiden III* lançada em 1993 nos Estados Unidos e na Europa. Ela reproduz o estilo gráfico do NES, o problema é que para uma tela reduzida, o sprite do protagonista ficou ridiculamente minúsculo. A parte musical é uma completa bagunça de ruídos. Assim como o predecessor, *Ninja Gaiden III* pode ser encontrado no Virtual Console de Wii e 3DS. No portátil, o jogo na versão original do NES esteve oficialmente à venda pela primeira vez na Europa.

NINJA GAIDEN TRILOGY

O que *Final Fantasy*, *Castlevania*, *Super Mario Bros.* e *Ninja Gaiden* têm em comum? São quatro séries famosas que nasceram na geração 8-bit e tiveram três jogos cada para NES. Todas elas continuaram com sequências para Super Nintendo... com exceção de *Ninja Gaiden*.

Em vez disso, uma trilogia foi compilada em um só cartucho chamado *Ninja Gaiden Trilogy* nos EUA e *Ninja Ryukenden Tomoe* no Japão – a Europa ficou novamente de fora. O lançamento aconteceu em 1995 e o tratamento gráfico beira o inaceitável. O visual foi levemente melhorado com o aumento da paleta de cores – nada perto do que o SNES é capaz.

O efeito de paralaxe, embora ainda esteja presente em *Ninja Gaiden II*, foi excluído em *Ninja Gaiden III*. Na fase 3-1 de *Ninja Gaiden II* não há trovões e as Estrelas de Davi foram censuradas no estágio 6-4 de *Ninja Gaiden*. A versão de *Ninja Gaiden III* na coletânea não possui limite de continues e todos os jogos passaram a ter password. Essas adaptações da trilogia podem ser habilitadas em *Ninja Gaiden* para Xbox, lançado em 2004. Depois de passar em branco na quarta e quinta gerações de consoles sem um jogo inédito, essa versão para o console da Microsoft marcou a modernização da série sob a batuta de Tomonobu Itagaki, que cuidou da franquia até deixar a Tecmo em 2008.

- **Ano:** 1995 (Japão e EUA)
- **Publicação:** Tecmo
- **Desenvolvimento:** Tecmo
- **Plataforma:** SNES

A subestimada aventura gótica do Super Nintendo que tirou a Capcom da mesmice

Por Claudio Prandoni

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** SNES
- **Versão:** Wii U (Virtual Console)

Em 1994, a Capcom vivia um momento um tanto confuso: a produtora estava no auge da glória de *Street Fighter II*, com algumas edições especiais já no mercado e a versão “Super” a caminho, mas também sofria com extrema falta de criatividade, apostando em sequências sem fim e carisma de *Mega Man*. Foi nesse contexto que o habilidoso produtor Tokuro Fujiwara conseguiu usar as duas filosofias e o prestígio de *Ghosts ‘n Goblins* para dar vida a um dos clássicos exclusivos mais marcantes do SNES.

Spin-off da série *Ghosts ‘n Goblins* e terceiro episódio da franquia *Gargoyle’s Quest*, *Demon’s Crest* usou o poder da geração 16-bit para criar um mundo tenebroso, envolvente e misterioso, com elementos de aventura, exploração e RPG, evocando outro hit da época, *Super Metroid*. Aliás, fez isso de forma muito competente três anos antes de *Castlevania: Symphony of the Night*, tornando-o quase um colaborador secreto para a consolidação do gênero “Metroidvania”, embora apresente uma clara divisão de fases e não um único mapa com áreas interligadas como esses dois jogos.

Joias do poder

Enquanto os dois *Gargoyle’s Quest* basicamente compunham um arco próprio – sendo *Gargoyle’s Quest II*, do NES, um prólogo da história do primeiro jogo, lançado para Game Boy tijolão –, *Demon’s Crest* parte para um enredo original e contido, uma trama que começa e termina aqui.

Reza a lenda que, há muito tempo, o mundo foi dividido em dois reinos: um governado por humanos e outro por demônios. No Reino dos Demônios (Demon Realm, em inglês), certa vez caíram seis joias do céu que concediam poder sobre os elementos naturais que compunham o mundo: Ar, Água, Fogo, Terra, Tempo e Paraíso. Juntas elas invocam a joia do Infinito, que dá poder ilimitado e capacidade para dominar todos os reinos que existem.

Somulo está só esperando a hora certa para atacar Firebrand

Há gerações os demônios brigam entre si pelo domínio das joias até que um em especial chega bem perto de completar a tarefa – ninguém menos, claro, que o protagonista Firebrand. Com cinco dos artefatos em sua posse, Firebrand desafia o Demon Dragon para uma luta valendo a joia do Paraíso.

Vitorioso, Firebrand logo em seguida é vítima de um ataque de Phalanx, demônio rival que almeja possuir todas as joias. Só uma fica com o herói, justamente a joia do Fogo. Preso em uma espécie de arena com o zumbi do Dragão Demônio recém-abatido, Firebrand deve juntar os cacos, recompor-se e partir em busca de vingança – e das joias roubadas. Aliás, tudo a partir deste parágrafo já é jogável. O início do jogo é exatamente essa breve revanche contra o imenso Dragão Demônio.

Pouco após vencer a batalha, o gárgula “herói” conhece outro rival recorrente na jornada: o general Arma, lacaio de Phalanx que aparece várias vezes durante a aventura desafiando Firebrand para um combate. A cada derrota, Arma reconhece a destreza de Firebrand e devolve uma das joias, possibilitando virar um novo monstro e usar habilidades e golpes diferentes ao longo do jogo.

A luta com Somulo no início do jogo é um dos momentos mais impactantes dos 16-bit

Phalanx aparece em várias batalhas até ser derrotado definitivamente

BESTIÁRIO

Somulo: sabe o tal Dragão Demônio que Firebrand enfrentou no comecinho da história? O próprio, mas agora como zumbi. A batalha não é nada complicada e serve para o jogo começar em um momento de tensão.

Hippogriff: encontrado logo depois da luta com Somulo, o Hipogrifo é lento e joga penas contra Firebrand – um ataque um tanto quanto previsível. Outro rival pouco ameaçador.

Arma: além de investidas diretas, no primeiro encontro ele utiliza um raio. A luta seguinte traz um ataque de Arma que é uma corrente de ar. No combate final, Arma está mais resistente e usa um golpe que parece uma lâmina giratória. As batalhas contra ele dão as joias da Terra, Ar e Tempo.

Ovnunu: uma meleca verde cheia de olhos. A batalha é composta por duas etapas: na primeira o monstro lança diversos olhos; depois, o olho principal sai da geleia. O prêmio é a joia Buster para o demônio de Fogo.

Belth: é um esqueleto corcunda com uma grande lâmina serrada em um dos braços. Apesar da aparência intimidadora, trata-se de um combate tranquilo. A recompensa é um item que aumenta a barra de vida.

Flame Lord: o aglomerado de chamas assume o formato de pássaros e outros animais. Depois, ele vira uma espécie de caveira flutuante. Ao final, Firebrand recebe a joia do Tornado para o demônio de Fogo.

Flier: é uma espécie de libélula caveira gigante com rosto humano que serpenteia em padrões pouco previsíveis. O prêmio é a habilidade Claw, que melhora o poder de Firebrand se prender em paredes e escalar.

Crawler: o embate contra este verme rastejante cheio de dentes começa com uma rápida fuga por um corredor. Na luta em si, ele invoca monstrinhos e derruba pedras em Firebrand. Deixa como legado a joia da Água.

Scula: ele apresenta um corpo que lembra um inseto e uma cabeça independente, que é jogada em Firebrand para causar dano. Basta tomar cuidado com os arremessos de cabeça e saltos que o combate fica fácil. Rende uma extensão da barra de energia.

Grewon: um lépido lobo que vive em terras geladas e tem o hábito peculiar de ficar invencível por alguns instantes, deixando-o na cor verde. Ao final, Firebrand recebe a joia Demon, outra melhoria do gárgula de Fogo.

Holothurion: este monstro é um caramujo gigante munido de uma concha que exala bolhas venenosas. Sua irritante habilidade de manipular o fluxo da água coloca à prova o poder de nadar do demônio da Água. Recompensa: extensão da barra de energia do protagonista.

Phalanx: na primeira etapa ele voa e joga bolas de energia que quicam. O segundo momento tem um cenário com água. A trilogia fecha com a água sumindo e as paredes ganhando espetos. A forma final de Phalanx é um misto de dragão e serpente em um canto da fase. A lava toma conta e plataformas voadoras destrutíveis servem como único apoio para Firebrand atacar a criatura. Ufa!

Dark Demon: derrotar Phalanx em sua forma verdadeira concede acesso ao chefão final de *Demon's Crest* – e também à poderosa joia do Paraíso. O monstrão mora em uma área nova que se abre na parte nordeste do mapa e tem duas formas diferentes. Uma delas é um aglomerado de ossos e esqueletos. A outra é um demônio translúcido com um sorriso maligno estampado no rosto.

O ato de vandalismo ao quebrar as vidraças garante dinheiro extra

Firebrand pode se prender na parede para ajudar nas escaladas

DEMON'S CREST BRASILEIRO

A qualidade de *Demon's Crest* e sua ambientação sombria ecoam até hoje no mundo dos games – inclusive aqui no Brasil. Lançado em 2015 para PC, *Odallus: The Dark Call* é um jogo feito pelo estúdio brasileiro Joymasher e tem inspiração declarada no clássico da Capcom. "Ele é baseado no sistema do *Demon's Crest* com fases para explorar e um mapa geral. Muitas vezes o jogador vai ter de voltar em uma fase para procurar itens escondidos", explica o desenvolvedor Danilo Dias em reportagem ao site UOL Jogos em 2013, quando o jogo foi revelado. A aventura é protagonizada por Haggis, um guerreiro cansado de lutar que deve uma última vez encarar monstros malignos para salvar o próprio filho. O belo visual estilo 8-bit é inspirado em jogos de NES como *Castlevania* e há diversas armas e equipamentos, além de dois finais diferentes.

Elo perdido de Metroid e Castlevania

Demon's Crest apresenta um curioso híbrido entre a jornada de mapa persistente de *Metroid* com mapas-múndi ao estilo RPG, especialmente os popularizados pela Squaresoft no início dos anos 90. É possível escolher vários cenários diferentes para explorar voando por um mapa pixelado e factível graças ao famigerado efeito Mode 7 do Super Nintendo, uma técnica de mapeamento de textura que permite rotacionar e mudar a escala de cenários. Entre suas utilizações mais marcantes estão jogos de corrida como *F-Zero* e *Super Mario Kart* e diversos RPGs, como *Chrono Trigger*, *Final Fantasy VI*, *Secret of Mana* e outros.

Outro elemento incomum e que remonta ao clássico *Castlevania II: Simon's Quest*, do NES, é a exploração de cidades em 2D. Mesmo com os controles de uma aventura em plataforma – e até com janelas quebráveis e alguns inimigos para encarar – há vilas, lojas e minigames para explorar e comprar itens. Em um deles, Firebrand é desafiado a destruir crânios que surgem de crateras na parede, uma espécie de versão macabra de jogo de *Whac-A-Mole*, cujo objetivo é acertar com um martelo toupeiras que aparecem em buracos.

Como mandam as cartilhas de *Metroid* e RPGs japoneses, muito vai e volta se faz necessário para avançar na história e descobrir e conseguir ainda mais poderes e itens secretos. A cada nova joia obtida, Firebrand é capaz de utilizar habilidades que possibilitam acessar áreas secretas escondidas debaixo da água ou atrás de pedras destrutíveis.

A ambientação sombria e gótica é reforçada por uma trilha

contundente de autoria de Toshihiko Horiyama, que apostou pesado em timbres de órgão de tubo. Ainda que envolventes, as músicas são um tanto quanto repetitivas e menos inspiradas do que as composições contagiantes de *Ghost'n Goblins* e sequências.

Destinos incertos

Mais do que ajudar Firebrand a ficar mais poderoso e encarar com mais facilidade os desafios da jornada, a coleta de joias e itens de apoio é crucial para o desenlace de *Demon's Crest*. Dependendo do momento em que se decide enfrentar o chefão final Phalanx e da porcentagem total de itens coletados, é possível acessar um de três desfechos diferentes.

O pior deles, obtido ao derrotar Phalanx após vencer Arma pela segunda vez e ter apenas as joias do Ar e Terra, mostra Firebrand matando o vilão e abandonando o Reino dos Demônios em seguida, deixando-o no completo caos e anarquia. O final normal, que se consegue ao terminar o jogo com todas as joias, mas sem todos os itens adicionais, apresenta Phalanx se trancando dentro da joia do Paraíso e Firebrand escondendo todas elas para que não mais sejam usadas.

Já o terceiro e melhor encerramento, acessado ao enfrentar Phalanx com todas as joias e itens extras, exibe Phalanx usando a joia do Infinito para se transformar em uma criatura ainda mais monstruosa e aterradora. Firebrand vence o desafio e, desacreditado, arremessa as joias de um penhasco.

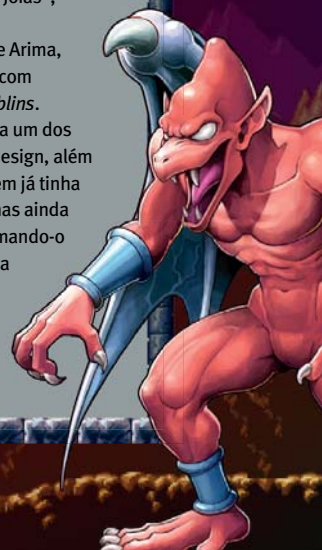
Com a joia da Água, Firebrand pode nadar sem perder energia

O design dos monstros ainda chama a atenção

FIREBRAND E RED ARREMER

O demônio titular do jogo é parte de uma raça chamada Red Arremer que estreou em *Ghosts 'n Goblins*, em 1985, e de lá para cá já viu quatro versões diferentes: normal, King, Ace e Joker – todas nomes de cartas do baralho, Rei, Ás e Curinga. O Rei é um Red Arremer com armadura, o Ás pode cuspir fogo, ao passo que o o Curinga tem armadura e um chifre na cabeça. Ao longo dos anos, o demônio apareceu nos logotipos da série *Ghost 'n Goblins* e também em diversos crossovers com personagens da Capcom, como *Project X Zone*.

Aparições mais célebres aconteceram em *SNK vs. Capcom: SVC Chaos*, no qual o chefe secreto é um Red Arremer qualquer, e em *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*, com o nome Firebrand e como lutador jogável. Ainda falando de crossovers, *Namco X Capcom* mostra um Red Arremer veterano que o jogo diz ter sido o herói de um conflito chamado "Guerra das Joias", sugerindo que ele seja o próprio Firebrand.

O nome da raça "Arremer" é uma corruptela de Arima, em referência a Toshio Arima, funcionário da Capcom que fez parte da equipe do primeiro *Ghosts'n Goblins*. "Quando a Capcom começou a fazer jogos, ele era um dos quatro funcionários trabalhando em game design, além de ser o programador de *Commando*. Alguém já tinha feito as artes conceituais para o monstro, mas ainda tínhamos de dar um nome a ele. Acabamos chamando-o de Red Arima. Você até pode ver certa semelhança entre os dois. Não tinha mais como voltar atrás. O nome pegou. Talvez tenha sido uma mancada", conta o produtor Tokuro Fujiwara em entrevista à revista japonesa Continue.

PODERES DAS JOIAS DOS DEMÔNIOS

Terra: de aparência similar a um ogro, o demônio da Terra é capaz de usar um dash (uma corridinha) que quebra as estátuas.

Ar: azulado e com asas mais desenvoltas, essa transformação o permite voar mais alto e usar o tiro para cortar vinhas no cenário.

Água: um demônio verde e com suntuosas barbatanas, ele tem como habilidade especial nadar (como era de se esperar, convenhamos).

Tempo: cheio de chifres, este demônio tem ataques mais fortes e sofre apenas metade de dano.

Paraíso: idêntico ao demônio do Tempo, mas em tons de rosa, o monstro do Paraíso reúne todas as outras habilidades e ainda pode carregar o tiro.

A surpresa é que, ao obter esse terceiro e melhor final, o jogador é presenteado com um password especial: ele permite continuar o jogo, agora com o acréscimo de uma nova transformação chamada Ultimate e acesso no mapa para aquele que é de fato o último chefe de *Demon's Crest*, o poderoso – e apelão – Dark Demon. A batalha é dura e o prêmio é o desfecho verdadeiro. Firebrand se desfaz das joias e abandona o Reino dos Demônios, em busca de um novo desafiante à altura de seus poderes.

Quem ficou curioso para relembrar *Demon's Crest* e os outros jogos estrelados por Firebrand felizmente pode contar com o serviço Virtual Console, dos sistemas da Nintendo. *Gargoyle's Quest*, por ser um jogo do Game Boy original, está disponível apenas no portátil 3DS. *Gargoyle's Quest II*, por sua vez, apareceu no NES, então saiu tanto no 3DS quanto no Wii U. Já *Demon's Crest* aportou somente no Virtual Console do Wii U em janeiro de 2015.

Salvo raras – mas empolgantes – aparições de Firebrand em outros jogos da Capcom e crossovers com outras empresas (leia quadro na página anterior), fica a impressão de que a busca do incansável demônio vermelho ainda continua. Mesmo a série principal, *Ghosts'n Goblins*, tem sofrido nos últimos anos com a escassez de novas versões, sendo as mais recentes dois jogos minimamente competentes para smartphones, de 2009 e 2010, e o excelente *Ultimate Ghosts 'n Goblins*, jogo lançado exclusivamente para PSP (e só em disco UMD) em 2006 e que preserva o alto nível de dificuldade característico da saga.

Sino? Lembranças do castelo de *Symphony of the Night*

Apenas a cabeça de Phalanx é vulnerável nesta batalha

biblioteca Gamer do Brasil.

Livros Ilustrados

+

PlayStation Arte - Volumes 1 e 2

Ilustrações oficiais de jogos incríveis e exclusivos.

Detonados, Dicas e Troféus

+

Detonados, Dicas e Troféus PlayStation

Edições 1, 2 e 3

Pôsteres de Luxo

Papel especial, tipo cartão. Formato gigante 41 x 30 cm

Pôsteres espetaculares, com cenas marcantes de cada tema, que você pode manter como livro ou destacar e enquadrar.

+

Destiny

+

The Last of Us

+

Assassin's Creed

5050 (SP) (ou pelo site **www.europanet.com.br**

*Promoção válida até 15/09/2015. Sujeita à disponibilidade de estoque. Fretes não inclusos. Reservamos o direito de corrigir eventuais erros de divulgação nesta edição.

GUNSTAR HEROES

Chuva de balas no Mega Drive

Por Jonathan Vincent

Gunstar Heroes* é uma pérola do Mega Drive. Fazer um jogo de ação lateral nos anos 90 que se destacasse entre os inúmeros títulos do gênero era uma tarefa árdua. Fugir do convencional "pule em cima dos inimigos" e ir para o "atire em tudo que se mexer" já era uma boa alternativa, mas também experimentada exaustivamente pelas produtoras. A Treasure sabia como criar esse jogo, porém teve de sair das rédeas de seus antigos patrões para enfim lançar a obra que deixava com inveja quem não tinha um console 16-bit da Sega.

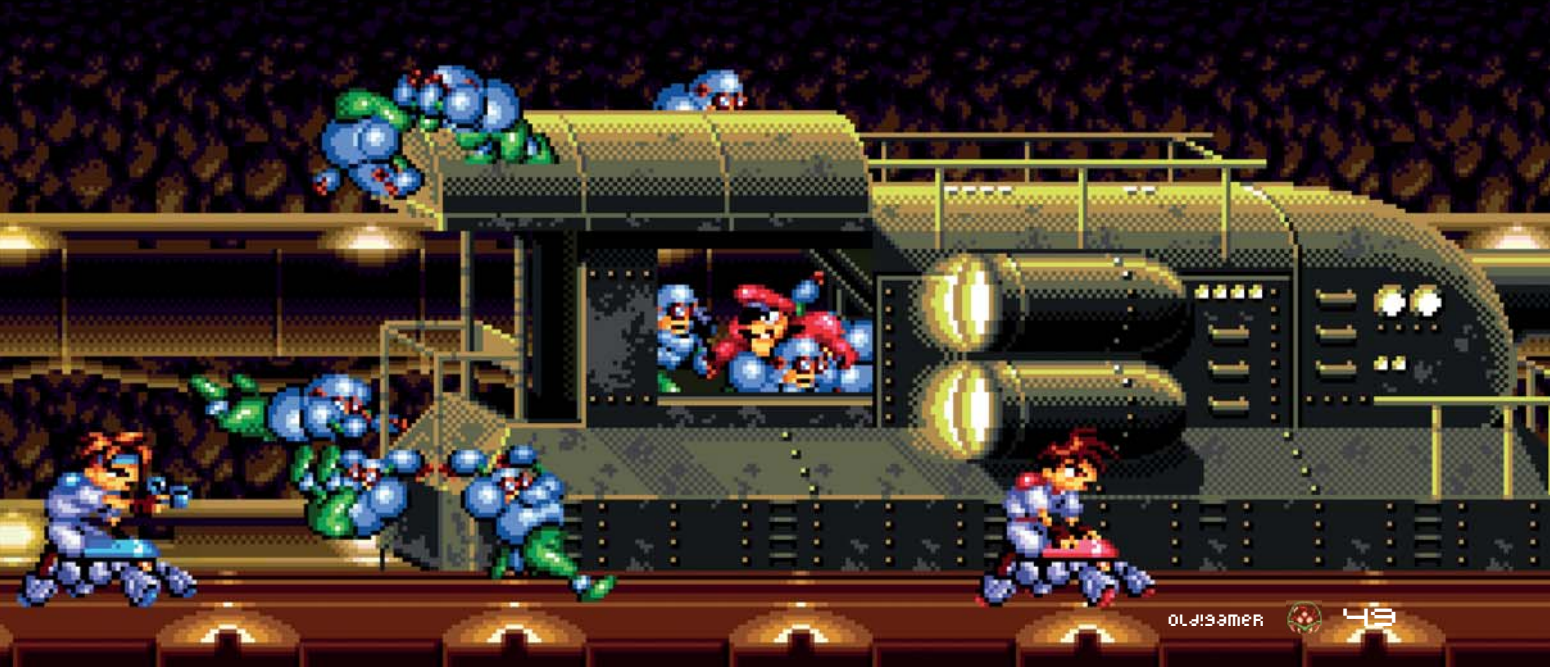
A mistura de plataforma e tiros já era manjada na época, como a clássica série *Contra* da Konami. A maneira que *Gunstar Heroes* encontrou para ter seu brilho próprio no gênero foi trazer novidades grandiosas, como a possibilidade de ter 14 combinações diferentes de armamento. O sistema funciona da seguinte forma: cada herói possui dois slots de upgrade que podem ser preenchidos com os itens Force (tiro rápido e automático), Lightning (laser que atravessa os inimigos), Chaser (projéteis teleguiados) e Fire (adiciona fogo ou explosões dependendo da combinação). Inicialmente, o jogador escolhe um dos quatro para iniciar a jornada, porém encontra vários outros espalhados nos cenários. Ao combinar dois distintos ou repetir o mesmo, o personagem conta com um armamento melhorado. Disponibilizar 14 armas diferentes em 1993 era um feito impressionante.

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Treasure
- **Plataforma de origem:** Mega Drive
- **Versões:** Game Gear, Wii (Virtual Console), PlayStation 3 (PlayStation Network), Xbox 360 (Xbox Live Arcade), PC (Steam), iOS e Nintendo 3DS

É escolher uma das fases e começar a distribuir balas

Além do arsenal, os heróis possuem um bom número de ações adicionais. Red e Blue podem arremessar adversários ou o companheiro no multiplayer, pular contra as paredes para pegar impulso, dar voadoras, rasteiras e se pendurar em beiradas. O amplo controle contribui muito para a flexibilidade de *Gunstar Heroes*, que se destaca pela ação e agilidade dos comandos.

O enredo gira em torno da família Gunstar, protetora do planeta Gunstar-9 (G-9) durante gerações. Smash Daikasu (Colonel Red no manual de instruções ocidental), que se parece bastante com o chefão M. Bison de *Street Fighter*, quer roubar as quatro Mystical Gems obtidas pelo Professor White Gunstar (estranhamente chamado Doc Brown na versão americana – *De Volta Para o Futuro*, alguém?), enquanto derrotava o lendário robô Golden Silver (como ele pode ser dourado e prateado ao mesmo tempo não sabemos).

As preciosas pedras eram a fonte de poder do perigoso inimigo, responsável por tentar esgotar todos os recursos de vida de G-9. Smash então sequestra Green, um dos membros da família, e faz lavagem cerebral para que ele obedeça suas ordens. O ato resulta no roubo das Mystical Gems e a transformações dos pacatos trabalhadores de G-9 em terríveis ameaças. Os heróis Red e Blue (irmãos de Green), junto da irmã Yellow e do Professor White, embarcam em uma aventura para impedir os planos de Smash e seu superior Emperor Gray para reviver Golden Silver e instaurar o caos no espaço. Além de Green, os vilões contam com a femme

VERSÃO PARA MASTER SYSTEM

O Master System era extremamente popular no Brasil nos anos 90, sendo facilmente encontrado em lojas de varejo da época e até mesmo hoje em dia. A fabricante TecToy foi responsável por diversos ports de clássicos do Mega Drive para o console, incluindo o impressionante *Street Fighter II'*, lançado em 1997, e as "transformações" dos jogos da série *Wonder Boy* em títulos baseados na *Turma da Mônica*. Com versão para Game Gear, *Gunstar Heroes* não causaria espanto caso fosse lançado no Master System. Tecnicamente, isso nunca aconteceu. No entanto, uma cópia do port chegou a entrar em leilão no eBay, contando com uma capa que indicava a TecToy como distribuidora. O anúncio foi retirado pouco tempo depois, o que levou à especulação se era real ou não. A revista Retro Gamer #30 resolveu tirar a dúvida e perguntou a Stefano Arnhold, presidente da Tectoy, se tal versão existia. Ele somente reiterou que "*Gunstar Heroes* foi lançado apenas para 16-bit", negando qualquer possibilidade de envolvimento da Tectoy no misterioso port.

fatale Pink, o militar bombado Orange e o trambiqueiro Black – notou como quase todos possuem nomes com cores?

A narrativa é apenas uma desculpa para o sistema de *Gunstar Heroes*, tendo pouca participação no fato de o jogo ser tão cultuado até hoje. Há dois heróis para o jogador escolher. Enquanto Red se beneficia da habilidade de correr e atirar, Blue pode direcionar seus tiros em qualquer direção. A diferença entre os dois muda até o ritmo em que os estágios são explorados por cada um. Com Red, o jogador é extremamente ágil e por poucas vezes ficará parado na tela. Já Blue dá um tom menos caótico à aventura. As vantagens da dupla podem ser combinadas na excelente adição do multiplayer simultâneo.

Variedade também é a palavra-chave para definir as sete fases do título. Inicialmente, o jogador tem a opção de escolher entre quatro disponíveis, assemelhando-se ao sistema de *Mega Man*. Fora os excelentes chefes, elas possibilitam que a obra se encaixe em diferentes gêneros. Não é sempre que o jogador controla Red ou Blue no tradicional "atire e corra para frente". Um passeio em um carrinho de mina, um cenário de navinha no espaço e um segmento de tabuleiro estão entre as atrações que o jogo reserva.

Os chefes de *Gunstar Heroes* são um show. Valendo-se do poder gráfico do Mega Drive, os produtores apresentam vilões enormes e batalhas alucinantes, lotadas de projéteis e explosões por todos os lados. "O primeiro jogo da Treasure dificilmente poderia ter sido ainda mais ambicioso para o novo estúdio na época. Além do sutil e preciso controle, armas personalizáveis e criatividade fervente, o jogo introduziu a marca registrada da Treasure: chefes com design deslubrantes, que confundem os padrões de ataque e são nomeados de forma que fazem gargalhar", resume a Edge

O segmento de navinha é uma das melhores partes do jogo

A primeira fase já dita o clima do restante do jogo: muitos tiros e inimigos

A longa escalada no começo do jogo

A fase na mina traz uma variação bem-vinda

#140, destacando também o bom humor contido em alguns combates. Apesar de gigantescos e apelões, há de se ressaltar que o título dá muito mais chances para o jogador superar os inimigos do que a maioria dos run n' guns da época. Há uma barra de vitalidade contada em pontos que diminui a cada dano recebido. O jogo não tem o mesmo desafio cruel de *Contra III: The Alien Wars* (Super Nintendo), por exemplo, no qual um único tiro já elimina o personagem. Além disso, os continues são infinitos, dando tentativas e mais tentativas para o jogador se especializar no clima caótico da aventura.

O áudio também chama muito a atenção. Norio Hanzawa utilizou todo o poder da capacidade sonora do Mega Drive para criar uma trilha que casava bem com a adrenalina constante apresentada durante quase toda a aventura. Além disso, clipes de voz ajudam a abrilhantar o trabalho de som, com destaque para a sinistra risada maléfica do vilão Smash Daikasu. Em outubro de 1993, a trilha sonora foi lançada no Japão em CD. Publicado pela Pioneer, o álbum simplesmente intitulado *Gunstar Heroes* apresenta 12 faixas reproduzidas com instrumentos de verdade, como saxofone, teclado e guitarra em vez do limitado sintetizador do Mega Drive. Os arranjos são excelentes, respeitando as criativas melodias que marcaram o jogo. As versões originais das músicas foram lançadas em 2005 na coletânea *Gunstar Heroes: Sound Collection*, que também inclui a trilha de *Gunstar Super Heroes* do Game Boy Advance e um arranjo bônus do guitarrista Motoaki Furukawa, ex-Konami.

M. Bison, é você?

Hélices para todos os lados aguardam o jogador nesta fase

Correndo perigo

Apesar de todo o charme do jogo, ele esteve a um passo de nunca sair nos EUA. Quem afirma isso é Mac Senour, que na época atuava como produtor da Sega of America e tinha como responsabilidade dizer quais jogos orientais poderiam ser lançados no mercado americano. Em entrevista ao site Sega-16, ele diz: "Não apenas todos os produtores, como os associados também recusaram. Doze pessoas olharam e não se interessaram antes de chegar em mim. Se eu não aprovasse, o projeto seria rejeitado. Eu joguei por cinco minutos, talvez até menos, arremessei o controle no chão e disse que aquele era o jogo do ano. Todos na sala riram". *Gunstar Heroes* ganhou o prêmio de melhor de jogo de ação de 1993 no Buyer's Guide da EGM e melhor jogo do ano na revista Game Fan, para surpresa dos incrédulos produtores americanos da Sega. Segundo Senour, uma das razões que motivou essa repulsa era o fato de os personagens serem pequenos, em uma época em que os desenvolvedores de Mega Drive estavam encontrando formas para duplicar os sprites. No entanto, uma condição foi pedida pelo produtor para dar sinal verde ao título. "Tinha um chefe em uniforme militar que na versão original possuía um bigode parecido

A HISTÓRIA DA TREASURE

Em 19 de junho de 1992, nascia a Treasure. No início, a softhouse era formada por ex-funcionários da Konami, incluindo Masato Maegawa, fundador da desenvolvedora e presidente. Ele imediatamente entrou na gigante japonesa para trabalhar como programador. Entre seus trabalhos na Konami, está *Castlevania Adventure* (Game Boy), título que ele próprio não considera muito bom, segundo entrevista dada à revista inglesa Edge #44. Boa parte do staff inicial da Treasure participou do desenvolvimento de jogos das amadas franquias *Castlevania* e *Contra*. Inicialmente, a Treasure começou como second-party da Sega lançando diversos jogos para Mega Drive. Em outra entrevista à Edge, dessa vez na edição #96, o presidente resume a filosofia da empresa e o quanto estava cansado das sequências da Konami. "Eu construí esta pequena empresa com base na seguinte ideia: vamos criar os jogos originais que quisermos criar. A Treasure é, na verdade, uma reunião de criadores que estão trabalhando independentemente. É bem simples: nós criamos jogos de ação originais e os colocamos no mercado. É assim que trabalhamos", esclarece. O projeto de *Gunstar Heroes* inicialmente foi oferecido à Konami enquanto Maegawa trabalhava lá, porém os chefes da produtora recusaram e disseram que não venderia, conforme revelado em entrevista à revista Game Fan #11. *McDonald's Treasure Land Adventure* foi desenvolvido nos primórdios da produtora. No estilo plataforma, a obra se diferencia dos jogos da empresa, que costumam ter muitos inimigos e tiros na tela. Os maiores clássicos da empresa seguem essa fórmula, incluindo o shmup *Radiant Silvergun* (arcade e Saturn) e a sequência espiritual *Ikaruga* (Dreamcast e GameCube) além de outras pérolas como *Mischief Makers* (Nintendo 64), *Sin & Punishment* (Nintendo 64), *Dynamite Headdy* (Mega Drive) e *Wario World* (GameCube).

Muitos desses jogos contaram com os mesmos membros-chave da companhia. Hideyuki Suganami, programador de *Gunstar Heroes*, liderou o desenvolvimento de vários jogos. Norio Hanzawa fazia parte do lendário Konami Kukeiha Club, equipe responsável por boa parte das trilhas sonoras da softhouse nipônica, e na Treasure atua como compositor principal. Hiroshi Iuchi criou os belos fundos de várias obras da desenvolvedora até ter a chance de atuar como diretor em *Radiant Silvergun*. Mesmo com o vasto rol de clássicos em seu currículo, a Treasure nunca foi conhecida por produzir sucessos de público. *Gunstar Heroes*, por exemplo, atingiu a marca da 300 mil cópias vendidas no mundo. No entanto, os números nunca ditaram a forma como a desenvolvedora lida com seus jogos. "Quando iniciamos um projeto, não pensamos se venderá milhões de unidades. Nós trabalhamos para não desapontar nossos fãs, as pessoas que compram nossos jogos. Então, quando comparados às empresas que miram as milhões de unidades vendidas, eu tenho que dizer que somos bem diferentes", afirma Maegawa.

Ronald McDonald na perfeição dos pixels da Treasure

Orange não perde a pose mesmo no meio do voo

com o do Hitler. Eu pedi que removessem o bigode ou mudassem o personagem", ele revela, provavelmente se referindo ao vilão Orange. O distanciamento da Sega of America com a Treasure fica ainda mais evidente na entrevista da Game Fan #19 com o presidente Masato Maegawa, na qual foi entregue pessoalmente o prêmio de jogo do ano. "Nossa, muito obrigado! Estou muito feliz. Não sabia que nosso jogo era tão famoso. Não consegui acreditar que as pessoas nos EUA gostariam de uma sequência. A Sega of America nunca comentou nada com a gente", diz.

Como era o primeiro jogo da Treasure, uma empresa recém-fundada, o desenvolvimento era feito da maneira que fosse possível. "Trabalhamos dez meses em *Gunstar Heroes* desde a fundação da empresa, mas antes mesmo disso nós nos reuníamos em cafeterias e outros lugares para discutir planejamento", afirma

Dois álbuns com as trilhas sonoras foram lançados no Japão

O Dice Palace imita um jogo de tabuleiro

Maegawa em entrevista à revista Retro Gamer #50. A mesma edição revela que os desenvolvedores consideraram chamar o título de *Blade Gunner*, em alusão ao filme *Blade Runner*. No entanto, o nome decidido pela equipe em seguida foi *Lunactic Gunstar*. "Nós achávamos que cabia perfeitamente com a proposta do jogo, recheado de explosões e tiros, mas a Sega of America não gostou muito. Ela achava que o 'lunático' do título se associava a coisas ruins. De qualquer forma, foram eles que nos sugeriram trocar para *Gunstar Heroes*. Gostamos, pois dava uma noção que havia um grande senso de justiça no título", explica Maegawa.

AS FASES DE GUNSTAR HEROES

The Ancient Ruins

O cartão de boas-vindas de *Gunstar Heroes* é dado logo no início do cenário. "Galera, quem viver verá! E não é mole sobreviver aqui! Embora você esteja bem armado (até as orelhas), os inimigos não vão dar sopinha para ninguém", avisava a edição #34 da revista VideoGame. Como chefe, temos a musa Pink sendo ajudada por seus dois capangas em um robozão que dá apenas um gostinho das coisas que estão por vir na aventura.

The Underground Mine

Já quebrando a rotina de começo, *Gunstar Heroes* muda o estilo de jogo para situar os heróis em um passeio a bordo de um carrinho em uma mina. No final do percurso, há o combate contra Green, o irmão manipulado pelos vilões. Ele controla o robô Seven Force, uma incrível máquina capaz de se transformar em diversas formas diferentes, incluindo um revólver flutuante. Todo o poder gráfico do Mega Drive é levado ao limite nessa batalha.

The Flying Battleship

Seu objetivo é alcançar um veículo aéreo lotado de inimigos. Eis que aparece o grande antagonista de *Street Fighter II*, M. Bison... quer dizer, o ditador Smash Daikasu, vilão dos heróis – e da lei de direitos autorais, aparentemente. Depois de derrotado, Orange (que, por sua vez, parece um sósia do Sargento Pincel dos Trapalhões) assume a parada na tentativa de dar continuidade aos planos maléficos de Emperor Gray.

The Strange Fortress

A criatividade fala mais alto aqui. Após um curto cenário de plataforma, os heróis se veem em um jogo de tabuleiro comandado por Black. Um dado no meio decide quantas casas o personagem pode avançar. Dependendo de onde cair, ele pode ser agraciado com itens de auxílio, uma batalha aleatória ou até mesmo a "sorte" de ter de voltar ao começo do tabuleiro. O combate contra Black no final é um mero detalhe desse criativo segmento.

Empire Space Base

Yellow é capturada pelos vilões e os heróis correm até a base inimiga para tentar salvá-la. A fase é bem simples e serve apenas como palco de um novo confronto contra Smash. Encurralados, Red e Blue devolvem todas as Mystical Gems que coletaram em troca de Yellow de volta.

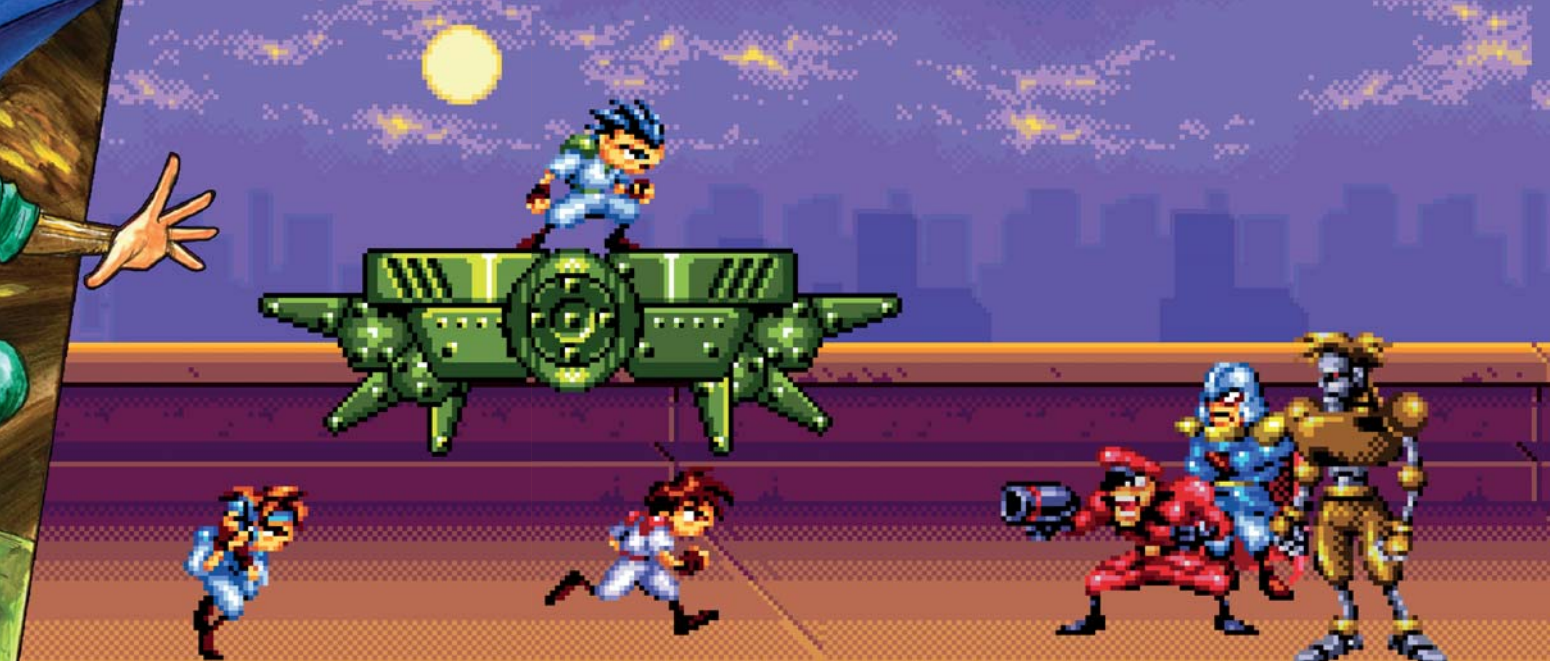
Outer Space

A Treasure também é conhecida por ter produzido excelentes shoot 'em ups em sua carreira, como *Radiant Silvergun* e *Ikaruga*. Nessa fase, ela mostra como já dominava o gênero desde o início, e essa variação é muitíssimo bem-vinda. O impressionante Seven Force dá as caras mais uma vez aqui. No final, há a batalha contra o Core Guard System da espaçonave inimiga, mostrando os efeitos especiais mais bacanas de todo o jogo.

Empire Space Craft

O jogador tem de enfrentar todos os chefões de novo e consecutivamente. Sobreviver às investidas de Pink, Orange, Black e Green dá a oportunidade de batalhar contra o lendário robô Golden Silver, motivo de toda essa confusão. Derrotá-lo significa finalmente restaurar a paz em G-9, mas não sem antes um importante sacrifício (não daremos spoiler).

Se você jogou *Gunstar Heroes* em inglês, agradeça a Mac Senour pela aprovação do jogo (Reprodução/Google+)

Como a Capcom não acionou seus advogados?

Heróis do nosso tempo

Gunstar Heroes já deu as caras nas seguintes plataformas: PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, iOS e Wii. Há ainda uma versão simplificada para Game Gear. Apesar da diminuição de elementos simultâneos na tela, é impressionante o bullet hell produzido com limitado poder gráfico. O multiplayer e o seguimento de tabuleiro no final do jogo estão ausentes, porém há a adição de uma fase com jetpack e a possibilidade de controlar um robô inimigo na sexta fase. A versão ficou por conta do estúdio M2 da Sega, especializado em ports, e outras empresas (como a Konami). Em 2004, o título de Game Gear foi adaptado para PC, como parte do serviço de aluguel digital Sega Game Honpo (exclusivo do Japão).

Chefes excêntricos são uma marca da Treasure

Apesar das limitações gráficas, a versão para Game Gear ainda impressiona

Que tal passar por esse desafio de uma hora e meia?

Um dos ports está incluído na compilação *Sega Ages 2500 Series Vol. 25: Gunstar Heroes Treasure Box* (que ainda conta com *Dynamite Headdy* e *Alien Soldier*) para PlayStation 2, que possui um modo secreto em que é possível jogar uma versão protótipo. As alterações incluem nomes diferentes para itens, além de mudanças gráficas sutis. O último port de *Gunstar Heroes* foi lançado em 2015 para Nintendo 3DS. Além de um fitro 3D opcional, a versão conta com opções extras para selecionar qualquer um dos 14 armamentos e aumentar os pontos de vitalidade do personagem. O multiplayer, por sua vez, tem suporte local via Wi-Fi.

Se depois disso tudo você precisa de um conselho mais direto para enfim jogar o título, apenas leia o que a Ação Games #47 disse na época: "Com visual refinado, sonzaço da hora e resposta perfeita, *Gunstar Heroes* é viciante. Este game é sensacional. O que você está esperando? Corra atrás já!".

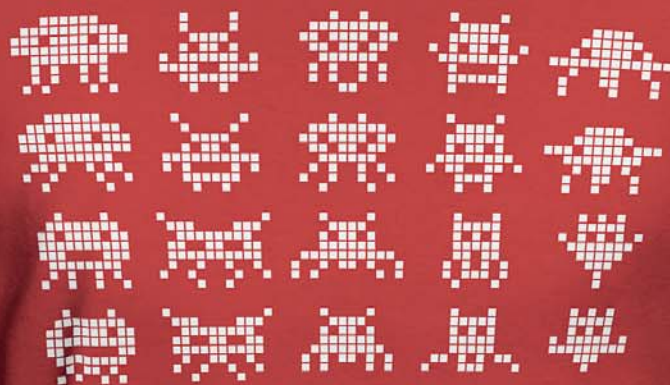
MISTERIOSO TESTE DE PACIÊNCIA

A sexta fase de *Gunstar Heroes* conta com um segmento de shmup. Nela, o inimigo Timeron inicia um contador que marca quanto tempo o personagem consegue sobreviver. Há possibilidade de atirar algumas vezes no vilão e terminar a batalha. Mas, se o jogador escolher encarar o desafio, terá de desviar de projéteis durante uma hora e meia! Depois de quase 100 minutos de insistência, o inimigo desiste. O prêmio? A mensagem "Você abriu a mente de Satori" e 930.410 pontos. Satori pode ser uma referência à criatura homônima do folclore japonês. Se colocada ao contrário, a pontuação aponta a data 10/04/93 – como o jogo saiu em setembro de 1993, é possível que seja o dia de criação desse easter egg. Quando os pontos aparecem na tela, surge a informação "reprogramado por 1993-NAMI". Esse foi o pseudônimo utilizado pelo programador Hideyuki Suganami nos créditos.

RENDERING RANGER R2

Contra encontra R-Type no Japão

Chefes gigantescos, efeitos de paralaxe e múltiplos sprites na tela: *Rendering Ranger: R2* é um dos jogos que melhor exploraram o hardware do Super Nintendo (ou Super Famicom no Japão) e também é uma das maiores raridades do console por culpa das trapalhadas da publisher Softgold. O jogo começou como um shoot 'em up intitulado *Targa*. A Softgold não viu muito futuro no gênero e a desenvolvedora Rainbow Arts mesclou elementos de run and gun, com um personagem a pé, sem abandonar as fases de navinha. Até aí, sem problemas. Essa mistura já era uma característica de *Turrican II: The Final Fight*, cuja versão original de Commodore 64 é do mesmo autor de *Targa*: Manfred Trenz, criador da série que não participou dos jogos de *Turrican* nos 16-bit, feitos pela Factor 5. *Targa* estava sendo desenvolvido com sprites feitos à mão e, então, *Donkey Kong Country* saiu. A Softgold concluiu que o jogo também deveria ser feito com gráficos renderizados. Para refletir a mudança, *Targa* passou a ser chamado de *Rendering Ranger: R2*. O projeto durou quase três anos e para completar foi prejudicado por conta da incompetência da Softgold. A publisher acreditava que nenhuma empresa se interessaria pelo jogo. Quem acabou publicando *Rendering Ranger: R2* foi a Virgin Japan com uma distribuição bastante limitada, apenas no Japão. Hoje, um cartucho do jogo pode chegar a US$ 100 em sites de leilão virtual. Com caixa e manual o valor aumenta bastante – uma cópia em ótimas condições foi colocada à venda no eBay em 2014 por mais de US$ 1.500.

- **Plataforma:** Super Famicom
- **Publicação:** Virgin Interactive
- **Desenvolvimento:** Rainbow Arts
- **Mídia:** cartucho
- **Grau de raridade:** ●●●○○

EARTHWORM JIM

A minhoca que tentou recuperar a fama dos 16-bit

Criado pela dupla Doug TenNapel e David Perry, Earthworm Jim realizou algo que pouquíssimos personagens da geração 16-bit conseguiram: brilhar em um mar de mascotes antropomórficos. Isso se deve especialmente à qualidade dos dois primeiros jogos de plataforma com elementos de tiro. A minhoca virou desenho animado e se tornou uma figura icônica dos videogames. Mas, desde então, o herói passou por maus bocados. Confira os momentos mais marcantes da trajetória do anelídeo.

Pistola icônica

No ranking final de moedas DK em *Donkey Kong Country 2*, é possível ver, além de Mario, Yoshi e Link, os calçados vermelhos do Sonic e a pistola de Earthworm Jim.

Participação especial

Depois que adquiriu os direitos da franquia com a Shiny, a Interplay aproveitou para colocar a minhoca como um lutador em *ClayFighter 63⅓* do Nintendo 64.

Minhoca na cabeça

Todo o charme dos gráficos foi por terra abaixo na transição para as três dimensões no mediano *Earthworm Jim 3D*, também para Nintendo 64.

Enterro da minhoca

Haveria um reboot da série para PSP, mas o projeto foi cancelado por falta de dinheiro. De qualquer forma, a aparência do jogo não era muito promissora.

Sete palmos de terra

Sem envolvimento da equipe original, *Earthworm Jim HD* é um remake meia-boca que não deixou uma boa perspectiva para o futuro do anelídeo.

OS REIS DA AÇÃO
REVISTA
OLD!GAMER
JOGOS CLASSICOS DIVERSAO ETERNA

40 SÉRIES DE AÇÃO LATERAL

No pôster da **OLD!Gamer #26**, selecionamos 40 séries de plataforma, entre jogos 2D e 3D. Dessa vez, entram em cena as séries bidimensionais de ação lateral em seus mais variados subgêneros, como run and gun (*Earthworm Jim*, *Contra* e *Gunstar Heroes*), "Metroidvania" (*Metroid*, *Blaster Master* e diversos jogos da série *Castlevania*), plataforma cinematográfica (*Oddworld*, *Prince of Persia* e *Out of this World*) e outros.

Actraiser

Assault Suits

Athena/Psycho Soldier

Batman/Batman Return of the Joker

Bionic Commando

Blaster Master

Castlevania

Contra

Earthworm Jim

El Viento

Gargoyle's Quest/Demon's Crest

Ghosts 'n Goblins

Gunstar Heroes/Gunstar Super Heroes

Jazz Jackrabbit

Joe & Mac

Kid Icarus

Mega Man

Mega Man X

Metal Slug

Metroid

Ninja Gaiden

Oddworld

Out of this World/Heart of the Alien

Prince of Persia

Rastan

Rocket Knight Adventures

Rolling Thunder

Rygar

Shadow of the Beast

Shinobi

Strider

Super Star Wars

The Legend of Kage

The Lost Vikings

Turrican

Valis

Vectorman

Wonder Boy

Zenki

Zillion